

The Influence of Project Based Learning Model on Student's Creative Thinking Ability in Learning Of Culture And Arts In Class IV Elementary School

Arif Khoirudin✉, Septiyati Purwandari, Kun Hisnan Hajron

1. Department of Elementary School Teacher Education, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia
2. Department of Elementary School Teacher Education, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia
3. Department of Elementary School Teacher Education, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

✉ Arifkhoirudin123@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effect of the Project Based Learning model on the creative thinking skills of fourth grade students of MI Muhammadiyah Kaweron Muntilan.

This study used a Pre-Experimental Design type of research with One Group Pre-test Post-test Design model. The samples were 26 students. By using data collection methods in the form of description tests and performance assessments of creative thinking skills. The validity test for the creative thinking ability description test used the Pearson Formula. The reliability test used Cornbach's Alpha with the help of IBM SPSS 25 version. In addition, the researcher used the normality test. Data analysis used parametric statistical technique, namely Paired Sample t-Test.

The results showed that the calculation of the average score of the post-test description test was 88.8 which was greater than the test results in the pre-test with an average value of 62.7. Calculation of performance assessment on student project making activities with an average of 87.5. This is evidenced by the results of the Paired Sample t-Test analysis which has mean difference between pre-test and post-test of 26,15385 with a t-value of 32,717 with a significance value of 0.000 <0.05, meaning that there is a significant difference between the results of the pre-test and post-test. Which used the Project Based Learning Model in the subjects of Cultural Arts and Crafts. The results of this study can be concluded that the use of the Project Based Learning Model has a significant effect on students' creative thinking skills in the subjects of Cultural Arts and Crafts.

Keywords: *Project Based Learning, Student's Creative Thinking Ability of Culture and Arts*

Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV Sekolah Dasar

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model Pembelajaran Project Based Learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV MI Muhammadiyah Kaweron Muntilan.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Pre-Experimental Design dengan model One Grup Pre-test Post-test Design. Sampel yang diambil sebanyak 26 siswa. dengan menggunakan metode pengumpul data berupa tes uraian dan penilaian unjuk kerja kemampuan berpikir kreatif. Uji validitas untuk tes uraian kemampuan berpikir kreatif menggunakan rumus Pearson. Uji Reliabilitas menggunakan Cornbach's Alpha dengan



bantuan IBM SPSS 25. Selain itu peneliti menggunakan uji normalitas. Analisis data menggunakan teknik statistik parametrik yaitu Paired Sample t-Test.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perhitungan rata-rata nilai tes uraian post-test sebanyak 88,8 yang lebih besar dibandingkan dengan hasil tes pada pre-test dengan nilai rata-rata 62,7. Perhitungan penilaian unjuk kerja pada kegiatan pembuatan proyek siswa dengan rata-rata 87,5. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis Paired Sample t-Test yang memiliki selisih mean pre-test dan post-Test sebesar 26.15385 dengan nilai $t = 32.717$ dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test yang menggunakan model pembelajaran Project Based Learning pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Project Based Learning berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya.

Kata kunci: *Project Based Learning*, Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya

1. Pendahuluan

Seni budaya dan prakarya sering dianggap sebagai mata pelajaran yang kurang penting, padahal seni budaya dan prakarya menanamkan jiwa kreatif pada anak, menumbuhkan sikap menghargai diri sendiri dan orang lain, mencintai budaya bangsa. Pembelajaran seni budaya dan prakarya di sekolah tidak hanya berkaitan dengan penguasaan materi sebanyak-banyaknya, melainkan juga untuk mencapai tujuan yang lebih tinggi, misalnya membangun kemampuan berpikir kreatif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV MI Muhammadiyah Kaweron dalam proses pembelajarannya masih kurang dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif yaitu dalam berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir original, dan berpikir elaborasi pada diri peserta didik. Peserta didik yang pasif dalam pembelajaran membuat proses pembelajaran menjadi tidak bermakna untuk dirinya. Hal terpenting bagi mereka adalah mampu melanjutkan jenjang pendidikan selanjutnya tanpa harus memiliki kemampuan berpikir kreatif. Pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah cenderung hanya mengasah pada pengulangan dan penekanan pada hafalan aja, sehingga kurang mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif terlihat dalam pembelajaran peserta didik cenderung tidak menjawab ketika guru memberikan pertanyaan, jarang mengajukan pertanyaan jika disuruh oleh guru, mengerjakan tugas mengenai materi memerlukan waktu yang lama sehingga hal tersebut tidak menunjukkan kelancaran peserta didik dalam mengemukakan gagasan terkait materi untuk menjawab soal, peserta didik hanya memberikan jawaban yang sesuai dengan apa yang dicontohkan guru dan jawabannya masih ada yang mengikuti temannya.

Kemampuan berpikir kreatif seseorang diperlukan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta menjadi penentu kesuksesan individu dalam menghadapi tantangan kehidupan yang semakin kompleks. Pengembangan kemampuan berpikir kreatif juga perlu dilakukan karena kemampuan ini merupakan salah satu kemampuan yang dikehendaki dalam dunia kerja [1]. Dalam pembelajarannya memerlukan sebuah model pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan yang dapat menumbuhkan semangat belajar siswa, contohnya dengan menggunakan model *Project Based Learning*. Model *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang memberdayakan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman baru berdasar pengalamannya melaksanakan suatu aktivitas tertentu yang ditugaskan guru [2].

MI Muhammadiyah Kaweron belum menerapkan model *Project Based Learning* dalam setiap mata pelajaran yang diajarkan, khususnya pada mata pelajaran Seni budaya dan prakarya. siswa tidak hanya sekedar mengetahui informasi, tetapi siswa bisa mengembangkan aktivitas belajar dan kemampuan berpikir kreatif. Dengan mempertimbangkan hal tersebut dan juga usaha-usaha agar siswa dapat belajar dengan menyenangkan, kreatif dan memperoleh pengetahuan yang bermakna bagi siswa maka peneliti mencoba mengetahui pengaruh yang diakibatkan oleh penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV di MI Muhammadiyah Kaweron.

2. Kajian Teoritis

2.1. Kemampuan Berpikir Kreatif

Menurut pendapat Santrock [3], berpikir adalah memanipulasi atau mengelola dan mentransformasi informasi dalam memori. Ini seringkali dilakukan untuk membentuk konsep, bernalar dan berpikir secara kritis, membuat keputusan, berpikir kreatif dan memecahkan masalah.

Sesuai dengan pendapat Krulik dan Rudnick [4] keterampilan berpikir manusia terdiri atas empat tingkat, yaitu: (1) menghafal (*recall thinking*) yang merupakan tingkat berpikir paling rendah. Keterampilan ini sifatnya hampir otomatis atau reflektif dimiliki oleh setiap orang; (2) dasar (*basic thinking*) yang meliputi pemahaman konsep – konsep; (3) kritis (*critical thinking*) yakni kemampuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi oleh seseorang. Agar mampu memecahkan masalah dengan baik dituntut kemampuan analisis, sintesis, evaluasi, generalisasi, membandingkan, mendeduksi, mengklasifikasi informasi, menyimpulkan dan mengambil keputusan; (4) kreatif (*creative thinking*) adalah penggunaan dasar proses berpikir untuk mengembangkan atau menemukan ide atau hasil yang asli (orisinil), estetis, konstruktif yang berhubungan dengan pandangan, konsep, yang penekanannya ada pada aspek berpikir intuitif dan rasional khususnya dalam menggunakan informasi dan bahan untuk memunculkan atau menjelaskannya dengan perspektif asli pemikir.

berpikir kreatif adalah kemampuan menciptakan berbagai pemikiran baru untuk memecahkan masalah berdasarkan ilmu yang sudah ada. Kemampuan berpikir kreatif seseorang dikatakan tinggi apabila ia bisa menunjukkan beberapa kemungkinan solusi pemecahan masalah.

Selain itu, Kusuma [5] juga mendefinisikan bahwa kreativitas merupakan sebuah proses bermain - main dengan ide dengan menggunakan imajinasi dan kemungkinan - kemungkinan yang mengarah kepada suatu hasil atau hubungan baru yang bermakna ketika berinteraksi dengan suatu ide, orang dan lingkungan. Berpikir kreatif sebagai suatu proses berpikir memiliki langkah – langkah berpikir. Hal ini disebutkan Wallas [6] yang menyebutkan langkah – langkah berpikir kreatif meliputi: persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi.

Kemampuan berpikir kreatif mempunyai indikator yaitu orisinalitas, berpikir luwes, kelenturan, dan elaborasi [7]. Menurut Munandar [8], indikator kemampuan berpikir kreatif sebagai berikut. (1) Berpikir Lancar (*Fluency*) yaitu menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan atau soal. (2) Berpikir Luwes (*Flexibility*) yaitu dapat melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda dan memberikan bermacam-macam argumentasi terhadap suatu gambar, cerita atau masalah. (3) Berpikir evaluatif (*Evaluation*) yaitu

memberikan pertimbangan atas dasar sudut pandang sendiri. (4) Berpikir elaboratif (*Elaboration*) yaitu mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah terperinci. (5) Berpikir orisinal (*Original*) Memberikan gagasan yang baru dalam menyelesaikan masalah atau jawaban yang lain dari yang sudah biasa dalam menjawab suatu pertanyaan.

Siswa kelas IV pada umumnya berusia 9-11 tahun. Menurut Jean Piaget [9] pada umur tersebut siswa berada pada tahap berpikir operasional konkret. Operasi konkret adalah tindakan mental yang bisa dibalikkan yang berkaitan dengan objek konkret nyata. Operasi konkret membuat anak bisa mengkoordinasikan beberapa karakteristik, jadi bukan hanya fokus pada satu kualitas objek.

2.2. Pembelajaran *Project Based Learning*

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan usahasengaja, terarah dan bertujuan agar orang lain dapat memperoleh pengalamanyang bermakna [10].

Menurut *Buck Institute for Education*, *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan memberi peserta didik bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar reka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa bernilai dan realistik [11]. *Project Based Learning* adalah suatu cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan unit-unit sehari-hari sebagai bahan pelajaran agar siswa tertarik untuk belajar. Penerapan dalam kegiatan pembelajaran dapat dilakukan secara individu maupun secara berkelompok [11]. *Project Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Aktivitas pembelajarannya lebih didominasi oleh aktivitas aktif siswa. Siswa menyusun perencanaan, menyusun perangkat pengumpulan data, melakukan eksplorasi dan investigasi, menyusun laporan, dan mempresentasikan hasil kerjanya [12].

Penggunaan model *Project Based Learning* akan memberikan ruang dan peluang yang lebih besar kepada siswa untuk melakukan kegiatan percobaan, mengkaji literatur baik di perpustakaan maupun melalui browsing internet, berkolaborasi dengan teman-temannya, berdiskusi dengan narasumber lain di luar sekolah, dan aktivitas lainnya. Pembelajaran akan menjadi menyenangkan dan memotivasi siswa.

Langkah-langkah model *Project Based Learning* menurut Muh Rais [13] antara lain sebagai berikut: (1) Membuka pelajaran dengan suatu pertanyaan menantang (*start with the big question*), (2) Merencanakan proyek (*design a plan for the project*), (3) Menyusun jadwal aktivitas (*create a schedule*), (4) Mengawasi jalannya proyek (*monitor the students and the progress of the project*), (5) Penelitian terhadap produk yang dihasilkan (*assess the outcome*), (6) Evaluasi (*evaluate the experience*)

2.3. Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya di Sekolah Dasar

Seni merupakan keterampilan yang diperoleh dari pengalaman belajar, atau pengamatan-pengamatan [14]. Kesenian yang berkembang dalam suatu kebudayaan masyarakat memiliki nilai-nilai yang bersifat universal. Artinya, bentuk kesenian tersebut pada dasarnya dapat dipolakan secara sama pula [15].

Pendidikan seni merupakan sarana untuk pengembangan kreativitas anak. Pelaksanaan pendidikan seni dapat dilakukan melalui kegiatan permainan. Jadi, seni merupakan aktivitas permainan, melalui permainan kita dapat mendidik anak dan membina kreativitasnya sedini mungkin. Pendidikan seni yang dilaksanakan di Indonesia memiliki ciri khas sesuai budaya Indonesia Bhineka Tunggal Ika dengan berlandaskan filosofis Pancasila dan Undang-undang Dasar 1945. Seni diberikan di sekolah-sekolah

karena melalui seni peserta didik mendapat kesempatan mengembangkan potensi yang dimilikinya dan juga melatih semua peserta didik untuk tampil percaya diri dengan apa yang dimilikinya.

Menurut Zakarrias [16] karakteristik pembelajaran seni adalah berpengetahuan dengan pemahaman yang mendalam, pemikir yang kompleks, kreator yang responsif, penyelidik yang aktif, komunikator yang efektif, partisipan dalam dunia yang saling ketergantungan serta pelajar yang mandiri dan reflektif.

Project based learning mampu memberikan kontribusi dalam pengembangan kreativitas peserta didik, motivasi dan minat internal, tanggung jawab, keterampilan komunikasi dengan orang lain, keterampilan sosial, kerja sama, dan kemampuan pemecahan masalah. Selain itu, peserta didik yang terlibat dalam *project based learning* diberikan proyek autentik yang bertujuan untuk membantu peserta didik membuat konsep yang telah diajarkan dan bagaimana konsep-konsep ini berlaku untuk dunia nyata [17].

2.4. *Project Based Learning* dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya

Project based learning mampu memberikan kontribusi dalam pengembangan kreativitas peserta didik, motivasi dan minat internal, tanggung jawab, keterampilan komunikasi dengan orang lain, keterampilan sosial, kerja sama, dan kemampuan pemecahan masalah. Selain itu, peserta didik yang terlibat dalam *project based learning* diberikan proyek autentik yang bertujuan untuk membantu peserta didik membuat konsep yang telah diajarkan dan bagaimana konsep-konsep ini berlaku untuk dunia nyata [18]. Menurut Yuliana [19] menguraikan penilaian proyek dapat dilakukan mulai dari perencanaan, proses pengerjaan, hingga hasil akhir proyek. Pendidik perlu menetapkan tahapan yang perlu untuk dinilai seperti penyusunan desain, pengumpulan data, proses mengerjakan, dan penyajian data.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yaitu metode penelitian untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Variabel-variabel ini diukur, biasanya dengan instrumen penelitian sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur statistik [20].

3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen, yaitu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikannya [21]. Penelitian eksperimen ini bertujuan untuk menyelidiki ada tidaknya pengaruh yang signifikan pada kondisi awal dan akhir dengan memberikan perlakuan tertentu pada kelompok eksperimen. Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis *Pre-Experimental Designs* dengan model *One-Group Pretest-Posttest Designs*. Model ini terdapat pemberian pretest sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui secara akurat, karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

3.2. Definisi Operasional Variabel

Variabel yang terdapat dalam penelitian yang akan dilakukan berupa variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y), yaitu sebagai berikut : (1) Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif. (2) Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran Project Based Learning.



3.3. Setting dan Subjek Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan pada bulan Juni 2021 bertempat di MI Muhammadiyah Kaweron. Subjek penelitian adalah individu-individu yang menjadi sasaran penelitian. Dalam penelitian subyek penelitian memiliki kedudukan paling sentral, karena pada subyek penelitian itulah data tentang variabel yang diteliti dan diamati oleh peneliti [22]. Menurut Wijaya [23] populasi adalah totalitas unit analisis yang sedang diteliti atau keseluruhan unit analisis. Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV A MI Muhammadiyah Kaweron. Jumlah populasi adalah 26 siswa. Sampel digunakan dalam penelitian untuk mempermudah pengambilan data dari populasi. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut [24]. Salah satu syarat dalam penarikan sampel yang ditetapkan adalah sampel itu harus bersifat representatif, artinya sampel yang ditetapkan harus mewakili populasi. Sampel dari penelitian ini adalah 26 siswa dari kelas IV sebagai kelas eksperimen. Penentuan sampel yang digunakan pada penelitian ini, menggunakan teknik sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel [24]

3.4. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan strategi atau cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitiannya, untuk memperoleh data tersebut, dalam penelitian dapat digunakan berbagai macam metode, diantaranya dengan angket, observasi, wawancara, tes, analisis dokumen, dan lainnya (Sudaryono, 2013). Keberhasilan dalam suatu penelitian banyak ditentukan oleh instrumen penelitian yang digunakan, sebab data yang digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan menguji hipotesis diperoleh menggunakan instrumen. (1) Tes, Dalam penelitian ini, penulis menggunakan dua macam bentuk yaitu pre-tes dan post-tes. (2) Observasi unjuk kerja, observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai kemampuan berpikir kreatif dari peserta didik pada kelas eksperimen. Observasi dilakukan menggunakan lembar unjuk kerja.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam *Pre-Experimental* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini dilaksanakan di MI Muhammadiyah Kaweron, Muntilan, Kabupaten Magelang. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Muhammadiyah Kaweron Tahun Ajaran 2020/2021 dengan jumlah 26 siswa yang konsisten mengikuti pelaksanaan penelitian. Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei sampai dengan bulan Juli 2021. Penelitian dilaksanakan dalam tiga tahapan yaitu pengukuran awal (*Pre-test*), Pemberian perlakuan (*treatment*) selama 3 kali perlakuan, dan pengukuran akhir (*Post-Test*). Berikut rincian pelaksanaan penelitian: (1) Pelaksanaan Pengukuran Awal (*Pre-test*) dilaksanakan dengan siswa mengerjakan soal tes uraian dengan jumlah 5 nomor. (2) Pemberian perlakuan (*treatment*) Kegiatan *treatment* atau perlakuan dalam pembelajaran tematik untuk kelas IV yaitu dengan mengimplementasikan Model *Project Based Learning*. (3) Pengukuran akhir (*Post-Test*) sama dengan *pre-test*. Mengambil 5 soal dari 8 soal yang sudah valid.

4.2. Data Penelitian

Berikut ini deskripsi data hasil penelitian kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya:

a. Tes Uraian

Hasil dari pre-test dan post-Test kemampuan berpikir kritis dapat dilihat pada **Tabel 1**.

Tabel 1 Hasil Tes Uraian

Interval	Kategori	Nilai Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-Test</i>
85-100	A	0	23
75-84	B	1	3
60-74	C	19	0
50-59	D	6	0
>50	E	0	0
Nilai Terendah		50	75
Nilai Tertinggi		80	100
Rata-Rata		73,3	92,5

b. Unjuk Kerja

Hasil penilaian unjuk kerja kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya dapat dilihat pada **Tabel 2**.

Tabel 2 Hasil Observasi Unjuk Kerja

No	Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Siswa penentuan ide dan konsep poster sendiri	0	1	16	9
2	Siswa menjelaskan konsep dan ide kepada guru.	0	1	24	1
3	Siswa merancang langkah-langkah pembuatan poster.	0	0	19	7
4	Siswa mempersiapkan alat dan bahan dengan baik.	0	0	7	19
5	Siswa membuat sketsa poster	0	1	21	4
6	Siswa membuat poster dengan teknik yang baik.	0	0	15	11
7	Poster dengan ukuran yang proporsional dengan media gambar	0	0	21	5
8	Siswa memberikan unsur ilustrasi gambar.	0	0	4	22
9	Siswa memberikan unsur tulisan yang jelas dan menarik	0	0	5	21
10	Siswa menjelaskan poster yang dibuat pada guru dengan baik dan benar.	0	0	14	12
Total Nilai Terendah				72,5	
Total Nilai Tetyinggi				95	
Rata-rata				85,4	

Gambar 1 Hasil Unjuk Kerja Poster Siswa



4.3. Analisis Data

Pembuktian hasil uji hipotesis pada penelitian ini adalah menggunakan statistik parametrik. Uji hipotesis penelitian ini menggunakan uji *Paired Sample t-Test* dengan bantuan aplikasi IBM Statistik SPSS 25 karena kedua sample berpasangan yang berupa *pre-test* dan *post-test*. Analisis statistik *Paired Sample t-Test* menggunakan bantuan IBM SPSS 25. Adapun hasil analisis statistik *Paired Sample t-Test* disajikan dalam **Tabel 3**:

Tabel 3 Analisis Paired Sample Test

	<i>Paired Sample Test</i>			
	Mean	t	df	Sig.
PRE-TEST	62,6923	32,717	25	0,000
POST-TEST	88,8462			

Berdasarkan tabel di atas, Anda dapat melihat bahwa nilai selisih mean *pre-test* dan *post-test* adalah 26,15385 dengan nilai t adalah 32,717 dan menghasilkan nilai signifikan 0,000 yang berarti kurang dari 0,005 merupakan perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Project Based Learning*. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata hasil sebelum *treatment* 62,7 dan rata-rata hasil setelah *treatment* 88,8. Oleh karena itu, hipotesis yang mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa dengan perlakuan model pembelajaran *Project Based Learning*, yang telah diterima dan terbukti kebenarannya.

4.4. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya ketika menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* pada siswa kelas IV SD. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa ditandai dengan hasil pengukuran awal (*pre-test*) dengan rata-rata 62,7 dan untuk pengukuran akhir (*post-test*) dengan rata-rata 88,8. Begitu pula pada penilaian unjuk

kerja pembuatan proyek poster oleh siswa yang diobservasi oleh peneliti menunjukkan bahwa hasil yang cukup baik dengan nilai rata-rata 87,5 dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 77,5. Berdasarkan hasil nilai rata-rata menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan melalui model pembelajaran *Project Based Learning* pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Peningkatan yang terjadi dapat dilihat melalui peningkatan kualitas pembelajaran dimana proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model yang menarik sehingga semangat dan minat belajar siswa meningkat, yang tadinya siswa pasif menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

Berdasarkan hasil analisis data dan uji *Paired Sample t-Test* yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya kelas IV MI Muhammadiyah Kaweron. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya perbedaan yang cukup signifikan antara hasil pengukuran awal (*pre-test*) dan pengukuran akhir (*post-test*).

Referensi

- [1] A. Mahmudi, Mengukur kemampuan Berpikir Kreatif Matematis, Yogyakarta, 2010.
- [2] T. Ratumanan, Inovasi Pembelajaran: Mengembangkan Kompetensi Peserta Didik Secara Optimal, Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2015.
- [3] J. W. Santrok, Psikologi Pendidikan, Jakarta, 2010.
- [4] I. B. Arnyana, "Jurnal Pendidikan Pengajaran IKIP Negeri Singaraja.," 2006.
- [5] Kusuma, Creative Problem Solving, Solo: Rumah Pengetahuan, 2010.
- [6] Suharnan, Psikologi Kognitif, Surabaya: Srikandi, 2005.
- [7] D. Ismaimuza, Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Matematis Siswa SMP Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Strategi Konflik Kognitif, Bandung: Tidak diterbitkan, 2010.
- [8] U. Munandar, Pengembangan kreativitas anak berbakat., Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- [9] S. A. Mu'min, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget," *Jurnal Al-Ta'dib*, 2013.
- [10] B. Depdiknas, Paduan Menyusun Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah, Jakarta: Depdiknas, 2006.
- [11] T. I. B. Al-Tabany, Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual, Jakarta: Prenadamedia Group, 2014.
- [12] T. Ratumanan, Inovasi Pembelajaran: Mengembangkan Kompetensi Peserta Didik Secara Optimal., Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2015.
- [13] M. Rais, Project Based Learning: Inovasi Pembelajaran yang Berorientasi Soft Skills, Surabaya: UNESA, 2015.
- [14] S. Bahari, Kritik Seni: Wacana, Kreasi dan Apresiasi, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2008.
- [15] B. & Dkk, Seni Budaya dan Keterampilan, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009.
- [16] Zakarrias, Manajemen Sumber Daya, Bandung: Bumi Aksara, 2009.
- [17] M. Shin, Effects of Project-based Learning on Students' Motivation and Self- Efficacy. *English Teaching.*, 2018.

- [18] M. Shin, "Effects of Project-based Learning on Students' Motivation and Self-Efficacy," *English Teaching*, 2018.
- [19] C. Yuliana, *Pengembang Teknologi Pembelajaran Ahli Muda*, Lampung: LPMP Lampung, 2020.
- [20] J. Noor, *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, Dan Karya Ilmiah*, Jakarta: Kencana, 2011.
- [21] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, Bandung: Alfabeta, 2012.
- [22] A. Suharsimi, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- [23] T. Wijaya, *Analisis data Penelitian Menggunakan SPSS*, Yogyakarta: Universitas Atmajaya, 2013.
- [24] Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2011.
- [25] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, Bandung: Alfabeta, 2012.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)
