

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK TERHADAP KREATIVITAS SISWA DI MIS MIFTAHUL HIDAYAH

¹Nurulita Hasanah, ²Galih Orlando, ³Yuli Yani, ⁴Muhammad Zulham Munthe

¹²³⁴Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary Labuhanbatu Sumatera Utara

¹nurulita12@gmail.com, ²galihorlando@gmail.com, ³yuliyani@gmail.com,

⁴zulhamstita99@gmail.com

ABSTRACT

The Influence of the Project-Based Learning Model on Student Creativity at MIS Miftahul Hidayah in the 2022/2023 Academic Year. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program (PGMI), Al-Bukhary Tarbiyah Science College (STITA) Labuhanbatu.

The main problem in this research is whether there is an influence and how much influence the project-based learning model has on student creativity in Arts, Culture and Crafts (SBdP) subjects. This research aims to prove the significance of the influence of the project-based learning model on student creativity at MIS Miftahul Hidayah Sumber Mulyo, Marbau District, North Labuhanbatu Regency.

This research uses quantitative methods, this research was carried out at the MIS Miftahul Hidayah school with a sample of 35 students. The data collection instruments used in this research were observation, documentation and a student creativity questionnaire using a Likert scale. The data analysis technique used in this research is hypothesis testing.

The results of the research show that the use of the project-based learning model is very influential and effective in increasing creativity, enthusiasm for learning and the quality of students at MIS Miftahul Hidayah. The feasibility of implementing this project-based learning model can be seen from the results of hypothesis testing using Statistical Product and Service Solution (SPSS) by obtaining a value of $t_{count} = 2.183$ while $t_{table} = 2.035$, so that H_a is accepted and H_o is rejected or it could be said that there is a significant influence from the learning model project-based on student creativity

Keywords: *Project Based Learning Model, Creativity.*

ABSTRACT

Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas Siswa di MIS Miftahul Hidayah Pada Tahun Pelajaran 2022/2023. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary (STITA) Labuhanbatu. Masalah yang menjadi pokok utama dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh dan seberapa besar pengaruh yang diterapkan dari model pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan signifikansi dari pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas siswa di MIS Miftahul Hidayah Sumber Mulyo, Kecamatan Marbau, Kabupaten Labuhanbatu Utara.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, penelitian ini dilaksanakan di sekolah MIS Miftahul Hidayah dengan sampel sebanyak 35 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, dokumentasi dan angket kreativitas siswa dengan menggunakan skala likert. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis proyek sangat berpengaruh dan efektif untuk meningkatkan kreativitas, semangat belajar dan mutu siswa di MIS Miftahul Hidayah. Kelayakan dalam menerapkan model pembelajaran berbasis proyek ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis menggunakan Statistical Product and Service Solution (SPSS) dengan memperoleh nilai $t_{hitung} = 2,183$ sedangkan $t_{tabel} = 2,035$, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak atau bisa dikatakan terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas siswa

Kata Kunci : *Model Pembelajaran Berbasis proyek, Kreativitas.*

I. PENDAHULUAN

Model pembelajaran adalah salah satu unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa, karena sangat membantu pendidik dalam memberikan pembelajaran yang maksimal, efektif dan efisien. Model Pembelajaran merupakan salah satu cara untuk melakukan rekayasa pedagogik agar kegiatan belajar mengajar dapat dilalui peserta didik dengan baik. Tidak dalam kondisi belajar yang terkesan memaksa peserta didik. Karena, masih banyak proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Hal itu terjadi karena guru yang masih monoton dalam mengajar, sehingga menyebabkan siswa menjadi bosan dalam pelaksanaan suatu pembelajaran. Tidak hanya itu, masih banyak guru yang memakai model pembelajaran dan metode pembelajaran lama seperti metode ceramah serta sarana prasarana yang kurang memadai. Hal ini juga yang membuat para peserta didik kurang minat dan tidak tertarik dalam belajar.

Sarana dan prasarana dalam pendidikan sangat berperan dalam proses pembelajaran. Sarana dan prasarana juga memiliki fungsi untuk mempermudah dan memperlancar proses pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada peserta didik. Tidak hanya itu, jika sarana dan prasarana memadai maka akan mempermudah guru dalam menyampaikan suatu pembelajaran kepada siswa. Sarana dan prasarana akan mempengaruhi prestasi belajar siswa karena jika sarana dan prasarana tidak memadai dan tidak terpenuhi itu akan menghambat proses pembelajaran dan pengajaran dikelas. Dengan adanya sarana dan prasarana yang memadai kegiatan pembelajaran akan memperoleh hasil yang diinginkan.

Selain itu guru memiliki peran penting dalam menentukan kualitas dan kuantitas dalam pengajaran yang dilakukan. Guru berperan sebagai pengelola proses belajar dan mengajar, mengembangkan bahan pelajaran yang baik, serta meningkatkan kemampuan siswa untuk menyimak dan memahami pelajaran dan menguasai tujuan sebagai pendidik. Tidak hanya itu, guru juga dituntut untuk lebih kreatif dalam memilih model pembelajaran serta

metode pembelajaran agar peserta didik tidak merasa bosan. Jika guru memakai model pembelajaran dan metode pembelajaran yang menarik dan disesuaikan dengan materi pembelajaran, maka akan berpengaruh kepada peserta didik. Baik itu dari minat belajar peserta didik, motivasi peserta didik, hasil belajar peserta didik, prestasi belajar dan kreativitas peserta didik

Model Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan suatu model pembelajaran yang dalam pelaksanaannya dapat mengajarkan siswa untuk menguasai keterampilan proses dan penerapannya dalam kehidupan sehari – hari sehingga membuat proses pembelajaran menjadi bermakna. Adapun model ini berfokus pada konsep dan prinsip – prinsip utama dari suatu disiplin ilmu. Dalam pelaksanaan Model Pembelajaran berbasis Proyek siswa dilibatkan dalam kegiatan untuk memecahkan masalah dan tugas – tugas bermakna lainnya. Serta dapat memberi peluang kepada siswa untuk bekerja secara otonom, mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan pada akhirnya menghasilkan produk yang nyata yang bernilai dan realistis.¹

Model Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran dikelas dengan melibatkan kerja proyek serta memberikan peluang yang besar bagi siswa agar dapat menghasilkan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna serta dapat menambah kreativitas dari siswa. Model ini memberikan peluang yang luas kepada peserta didik untuk mengajarkan agar dapat menguasai keterampilan proses dalam kehidupan sehari – hari sehingga pembelajaran menjadi bermakna.²

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu ciri kognitif dari kreativitas. Kreativitas adalah hasil dari hubungan individu dengan lingkungan dan merupakan ekspresi unik dari kepribadian menyeluruh tergambar pada pikiran, perasaan, dan tindakannya. Kreativitas diawali dalam menggunakan pengembangan individu dalam membuat hal-hal baru.³ Berpikir kreatif merupakan kemampuan berpikir untuk merancang dan memecahkan masalah, melakukan perubahan dan perbaikan, serta memperoleh gagasan baru

¹Yanti Rosinda Tinetti, 2018, *Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) Dan Penerapannya Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas*, Deepublish, Yogyakarta, hlm. 3.

²*Ibid*, hlm. 3.

³Mansyur M., 2022, *Keterampilan Seni Rupa SD*, Deepublish, Yogyakarta, hlm. 1.

Kemampuan berpikir kreatif membantu peserta didik menciptakan ide-ide baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki untuk menyelesaikan suatu permasalahan dari sudut pandang yang berbeda. Kemampuan berpikir kreatif harus dimiliki oleh seorang siswa agar dapat menghasilkan pembelajaran yang menarik serta dapat berkembang kreativitas dari siswa. Oleh karena itu, siswa dapat menciptakan ide-ide baru dan membuat hal – hal baru serta mengembangkan cara berpikir kreatifnya dalam mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).

Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan mata pelajaran yang melibatkan siswa dalam berbagai pengalaman untuk menghasilkan suatu karya berupa benda nyata yang dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Tidak hanya itu, Secara tidak langsung siswa juga dapat memperoleh pengalaman kreatif dalam hidupnya. Seni Budaya dan Prakarya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, sikap dan nilai untuk dirinya sebagai makhluk sosial dan budaya. Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) ini memuat seni rupa, seni kerajinan, seni tari, seni teater, dan juga seni musik. Pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya inilah peserta didik diminta untuk memahami seni.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di Sekolah MIS Miftahul Hidayah yaitu proses pembelajaran yang masih berpusat kepada guru. Karena para pendidik atau guru masih banyak yang menggunakan cara yang monoton pada saat pembelajaran yang membuat siswa menjadi bosan. Sehingga peserta didik tidak terarah dan tidak kondusif. Oleh karena itu, pendidik atau guru harus tahu strategi apa yang tepat untuk dilakukan ketika sedang mengajar agar peserta didik tidak pasif dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan optimal.

Tidak hanya masalah pada pembelajaran yang masih berpusat pada guru tetapi sarana dan prasarana yang kurang memadai juga menghambat proses pembelajaran di sekolah MIS Miftahul Hidayah. Karena minimnya bahan ajar, alat dan media pembelajaran serta masih banyak lagi yang menghambat proses pembelajaran sehingga membuat peserta didik

kurang nyaman dalam belajar. Jika sarana dan prasarana memadai maka peserta didik akan lebih bersemangat lagi dalam belajar dan dapat mempengaruhi hasil belajar serta kreativitas dari peserta didik.

Permasalahan selanjutnya yaitu kreativitas siswa yang masih rendah, hal ini mengarah kepada peserta didik yang rasa ingin tahunya masih rendah. Selain itu daya imajinasinya atau berpikir kreatifnya juga masih rendah sehingga peserta didik kurang dalam mengembangkan suatu gagasan. Hal ini dapat dilihat ketika peserta didik melakukan sebuah praktik pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) tentang proses pembuatan proyek atau suatu karya. Peserta didik tidak bisa menuangkan sebuah ide dan menciptakan hal yang baru pada saat pembuatan proyek atau sebuah karya.

Selain itu pada saat mengajar guru juga kurang bervariasi dalam memilih dan menerapkan model-model pembelajaran dan metode pembelajaran. Sehingga membuat peserta didik menjadi pasif dan tidak tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Jika guru memilih dan menerapkan model – model pembelajaran yang tepat dan di sesuaikan dengan materi pembelajaran maka peserta didik akan lebih memperhatikan dan lebih memahami materi yang diajarkan oleh guru. Maka dari itu, diperlukan adanya suatu model pembelajaran dan metode yang dapat membuat peserta didik lebih tertarik lagi untuk belajar agar hasil belajar yang mereka peroleh dapat meningkat dari sebelumnya.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa adalah model pembelajaran berbasis proyek (Project based Learning). Karena model pembelajaran ini dapat melibatkan siswa untuk berpikir kreatif dalam tujuan pembelajaran yang dapat menghasilkan suatu karya seni, produk dan proyek secara nyata. Dengan ini penulis tertarik untuk mengambil judul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas Siswa Di MIS Miftahul Hidayah Pada Tahun Pelajaran 2022/2023 ”

II. LANDASAN TEORI

a. Pengaruh Model Pembelajaran

Kata Pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.⁴ Pengaruh juga diartikan sebagai suatu keadaan yang ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi. Selain itu, pengaruh adalah berupa daya yang bisa memicu sesuatu menjadikan sesuatu berubah. Maka jika salah satu yang disebut pengaruh tersebut berubah, maka akan ada akibat yang ditimbulkannya.⁵ Dari beberapa pengertian di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa pengaruh adalah daya atau pemicu bagi seseorang yang dapat mengalami perubahan bentuk dan watak yang di timulkannya.

Menurut Raka Hermawan model pembelajaran merupakan suatu desain yang menggambarkan suatu proses dan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan dan perkembangan pada peserta didik.⁶ Sedangkan menurut Trianto model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas.⁷ Tidak hanya itu Arends juga berpendapat bahwa model pembelajaran adalah mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.⁸

Beberapa pengertian model pembelajaran di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang

dapat digunakan sebagai pedoman guru dalam merencanakan suatu pembelajaran didalam kelas agar proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien dan mencapai tujuan sesuai yang diharapkan.

1. Fungsi Model Pembelajaran

Adapun Fungsi model pembelajaran yaitu untuk mengubah perilaku peserta didik sesuai dengan apa yang diharapkan, untuk mengembangkan dan memperbaiki berbagai aspek kemampuan yang bersangkutan dengan proses pembelajaran, sebagai pedoman atau acuan bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran. Serta mampu mengembangkan dan memperbaiki aktivitas pembelajaran untuk memutuskan strategi dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran bisa diraih dengan sukses.⁹

2. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Adapun ciri – ciri dari model pembelajaran adalah :

- Bersumber pada teori pendidikan serta teori belajar dari para pakar tertentu
- Memiliki tujuan pembelajaran
- Bisa dijadikan sebagai pedoman dan acuan dalam pengembangan dalam kegiatan belajar mengajar
- Memiliki bagian – bagian model dalam pelaksanaannya
- Memiliki dampak sebagai akibat dari hasil yang diterapkan dalam model pembelajaran

Membuat persiapan mengajar dengan berpedoman pada model pembelajaran yang dipilih.¹⁰

b. Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Menurut Murfiah dalam Ahmad Hidayat model Pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang menggunakan suatu karya/proyek dan kegiatan sebagai suatu media. Guru

⁴Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017, *Kamus besar bahasa indonesia badan pengembangan dan pembinaan bahasa*, hlm. 1045.

⁵Ahmad Rafiq, 2020, *Dampak Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Suatu Masyarakat*, Global Komunika, Vol. 1No. 1, Jakarta, hlm. 19.

⁶Raka Hermawan Kaban dkk, 2020, *Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar*, Jurnal Basicedu, Vol.5, No.1, doi.10.31004, hlm. 105.

⁷Endang Lovisia, 2018, *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar*, Science and Physics Education Journal (SPEJ), Vol.2, No.1, doi.10.31539, hlm. 2.

⁸*Ibid*, hlm. 2.

⁹Dasep Bayu Ahyar dkk, 2021, *Model-Model Pembelajaran*, Pradina Pustaka, hlm. 10.

¹⁰*Ibid*, hlm. 9.

memberikan tugas kepada peserta didik untuk mengeksplorasi, penilaian, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.¹¹ Sedangkan menurut Suryanti dkk dalam Yanti Rosinda model pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu model pembelajaran yang bersifat kontekstual serta membutuhkan suatu pendekatan pengajaran yang komprehensif, yang dimana lingkungan belajar siswa dapat melakukan penyelidikan terhadap masalah autentik termasuk pendalaman materi dari suatu topik pengajaran.¹²

Menurut Berenfeld dkk dalam Hesti Noviyana Model pembelajaran berbasis proyek merupakan model yang mengarah pada kreatifitas berpikir, pemecah masalah, Model pembelajaran berbasis proyek ini juga berfokus pada suatu prinsip dan konsep utama suatu disiplin, dan melibatkan siswa dalam memecahkan suatu masalah serta mendorong siswa untuk bekerja mandiri atau belajar sendiri. Jadi melalui model pembelajaran ini, siswa harus kreatif serta harus inovatif melalui langkah-langkah pembelajarannya.¹³

Beberapa pengertian model pembelajaran berbasis proyek diatas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek merupakan suatu pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa untuk menghasilkan suatu proyek atau sebuah karya seni yang nyata. Model pembelajaran berbasis proyek mengarahkan kepada peserta didik untuk berpikir kreatif serta menentukan gagasan atau ide dalam membuat sebuah proyek dan hasil karya yang nyata sehingga dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

c. Kreativitas

Menurut Mansyur M. Kreativitas merupakan aktivitas berproduksi atau berkarya maka keterampilan adalah proses penciptaan karya seni rupa termasuk kemampuan mencurahkan segala kemampuan potensinya. Baik itu berupa bakat, kepekaan, pengalaman

dan sebagainya.¹⁴ Kreativitas adalah sebuah cara baru dalam memikirkan sesuatu yang unik dalam melahirkan suatu solusi dari masalah – masalah yang sedang dihadapi. Kreativitas menuntut anak untuk berbuat dengan cara yang unik. Jika dilihat dari ciri anak, mereka mempunyai rasa ingin tahu yang besar kemudian masuk dalam tahap mengetahui dan selanjutnya masuk dalam tahap yang lebih tinggi yaitu dalam tahap mencipta.¹⁵

Dari beberapa pendapat mengenai pengertian dari kreativitas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir kreatif. Baik itu dari suatu gagasan dan ide dalam menciptakan suatu hal – hal yang baru dan menciptakan suatu hasil karya serta dapat menghasilkan sebuah proyek. Tidak hanya itu, kreativitas juga dapat memecahkan suatu masalah, melakukan perubahan dan juga perbaikan.

1. Manfaat Kreativitas

Kreativitas memiliki manfaat besar terhadap peserta didik, yaitu :

- Menjadi kesenangan tersendiri karena siswa mampu menciptakan hal yang baru.
- Lebih merasa bahagia karena sesuatu yang menyenangkan
- Menjadi berprestasi dan kreatif
- Mampu menjadi pemimpin dan selalu berpartisipasi.¹⁶

2. Ciri-Ciri Kreativitas

Adapun ciri-ciri kreativitas yaitu berani mencoba hal yang baru, mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, tidak takut salah dan gagal, punya banyak alternatif dan solusinya, banyak membaca dan mencari hal yang baru, punya selera humor yang tinggi, memberi apresiasi kepada hasil karya orang lain, serta suka mencatat ide yang muncul dalam benaknya kemudian merealisasikannya.¹⁷

3. Indikator keberhasilan

Adapun indikator dari suatu kreativitas yaitu :

- Rasa ingin tahu dari peserta didik yang besar

¹¹Ahmad Hidayat, 2021, *Menulis Narasi Kreatif Dengan Model Project Based Learning Dan Musik Instrumental Teori Dan Praktik Di Sekolah Dasar*, Deepublish, Yogyakarta, hlm. 18.

¹²Yanti Rosinda Tinenti, *Ibid*, hlm. 4.

¹³ Hesti Noviyana, 2017, *Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa*, Jurnal E-DuMath, Vol.3, No.2, doi.10.26638, hlm. 112-113.

¹⁴Mansyur M., *Ibid*, hlm. 4.

¹⁵Hasanatul Fitri dkk, 2022, *Analisis Pembelajaran SBdP Menggunakan Model Project Based Learning Terhadap Kreativitas Peserta Didik Di Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Tambusai, No.2, Vol.6, hlm. 11085.

¹⁶Hasanatul Fitri dkk, *Ibid*, hlm. 11085.

¹⁷*Ibid*, hlm. 11085

- Memiliki rasa percaya diri untuk menemukan dan meneliti sesuatu
- Aktif dalam pelaksanaan tugas
- Memiliki kemampuan analisis dan sintesis yang tinggi.¹⁸

d. Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)

Seni merupakan sesuatu yang indah dari ungkapan atau ekspresi hati dan bisa disalurkan oleh dengan karya yang mampu membuat perasaan orang lain menjadi bangkit kembali. Sedangkan Budaya adalah hasil karya, cipta dan rasa pada manusia secara turun temurun yang terdapat aspek – aspek tertentu dan pada diri individu, misal kemampuan berpikir, bertindak, sampai berperilaku. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan proses interaksi dalam dunia pendidikan antara pendidik dan peserta didik yang memakai model pendidikan sebagai tujuan edukatif yang sesuai dengan kebutuhan dari peserta didik.¹⁹

Menurut kamus Besar bahasa Indonesia (KBBI) Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan perihal kesenian dan kebudayaan. Seni Budaya dan Prakarya adalah segala sesuatu yang dapat diciptakan oleh manusia yang memiliki unsur keindahan secara turun temurun. Seni Budaya dan Prakarya juga diartikan sebagai semua hal yang diciptakan oleh manusia yang memiliki nilai estetika untuk dapat dinikmati dan digunakan dalam kehidupan sehari – hari.²⁰ Pembelajaran seni budaya dan prakarya ini sangat berfungsi sebagai alat pengembang individu peserta didik.

Dari beberapa pengertian diatas tentang Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), maka penulis dapat menyimpulkan bahwa Seni Budaya dan Prakarya merupakan suatu pembelajaran yang memberikan peluang kepada siswa untuk terlibat dalam menciptakan sesuatu dengan ide – ide dan imajinasi yang tertuang dalam suatu karya berupa benda nyata yang dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari – hari.

¹⁸Hasanatul Fitri dkk, *Ibid*, hlm. 11085.

¹⁹*Ibid*, hlm. 11084.

III. METODE PENELITIAN

c. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat/Lokasi Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah di sekolah MIS Miftahul Hidayah tepatnya di Desa Sumber Mulyo, Kecamatan Marbau, Kabupaten Labuhanbatu Utara, Provinsi Sumatera Utara.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan dari mulai bulan Februari 2023 sampai Juli 2023.

d. Metode dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang dipakai adalah penelitian kuantitatif. Menurut kamus besar bahasa Indonesia penelitian kuantitatif adalah penelitian yang mengambil data dalam jumlah yang banyak. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian kuantitatif ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan sebuah penelitian yang dilakukan untuk mencari akibat dari sesuatu yang dilakukan secara sengaja oleh peneliti. Eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui efek yang timbul dari suatu perlakuan yang diberikan sengaja oleh peneliti.

Penelitian ini menggunakan desain *Eksperimen Intact Group Comparison*. Pada desain ini, populasi dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok pertama merupakan kelompok percobaan untuk perlakuan sedangkan kelompok kedua merupakan kelompok suatu kontrol. Setelah itu, dicari perbedaan dari keduanya dan perbedaan ini disebabkan oleh perlakuan. Hal ini dapat ditunjukkan dengan tabel berikut ini :

Tabel 3.2
Desain Penelitian

Kelompok	Pengukuran (Pretest)	Perlakuan	Pengukuran (Posttest)
Eksperimen	O ₀	X	O ₁
Kontrol	O ₀	X ₀	O ₁

²⁰Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), 2022, *Pengertian Seni Budaya, jenis-jenis, fungsi dan contohnya*.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a. Hasil Uji Validitas

Sebelum melaksanakan penelitian, penulis terlebih dahulu melaksanakan uji validitas, validasi ini dilaksanakan untuk mendapatkan sebuah hasil yang valid. Instrumen yang divalidasi adalah sebuah butir pernyataan angket. Penulis melaksanakan validasi sebuah butir pernyataan angket sebanyak 20 soal di MIS Miftahul Hidayah Sumber Mulyo, Kecamatan Marbau, kabupaten Labuhanbatu Utara. Validasi butir pernyataan ini dilaksanakan di kelas V dengan jumlah peserta didik sebanyak 35 siswa dengan hasil uji validitas menggunakan Statistical Product and Service Solution (SPSS) V: 25 dengan langkah-langkah di bawah ini :

1. Sediakan data hasil yang diperoleh oleh siswa kedalam bentuk microsoft excel.
2. Selanjutnya buka aplikasi SPSS
3. Setelah itu klik *variabel view* di sudut kiri bawah kemudian isi variabel P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8, P9, P10, P11, P12, P13, P14, P15, P16, P17, P18, P19, P20, dan TOTAL, kemudian di bagian kolom *Decimal* angkanya diubah menjadi 0, selanjutnya bagian kolom *Measure* diubah menjadi *Scale*.
4. Kemudian klik *data view* disudut kiri bawah, selanjutnya *Copy* hasil data yang ada di microsoft excel dan *paste* ke *data view* SPSS.
5. Setelah itu klik menu *Analyze* kemudian pilih *Correlate* lalu klik menu *Bivariate Correlations* maka akan muncul kotak dialog dari *Bivariate Correlations*.
6. Selanjutnya pindahkan seluruh variabel P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8, P9, P10, P11, P12, P13, P14, P15, P16, P17, P18, P19, P20, dan TOTAL kekotak *Variables* lalu centang menu *Pearson, Two Tailed*, dan *Significant Correlations*.
7. Kemudian klik Ok maka akan muncul hasil uji validitas di aplikasi SPSS V: 25 *Output*.

Tabel 4.4

Hasil Uji Validitas

No. Butir Pernyataan	r_{hitung}	r_{tabel}	keterangan
1	0,497	0,334	Valid
2	0,652	0,334	Valid
3	0,572	0,334	Valid
4	0,398	0,334	Valid
5	0,444	0,334	Valid
6	0,485	0,334	Valid
7	0,508	0,334	Valid
8	0,392	0,334	Valid
9	0,697	0,334	Valid
10	0,449	0,334	Valid
11	0,496	0,334	Valid
12	0,645	0,334	Valid
13	0,451	0,334	Valid
14	0,382	0,334	Valid
15	0,550	0,334	Valid
16	0,562	0,334	Valid
17	0,380	0,334	Valid
18	0,464	0,334	Valid
19	0,357	0,334	Valid
20	0,601	0,334	Valid

Dari tabel di atas dapat diperoleh bahwa butir pernyataan angket pernyataan 1 sampai pernyataan 20 valid. Hal ini dikarenakan rhitung dari masing-masing butir pernyataan angket lebih besar dari rtabel. Butir pernyataan angket nomor 1 memperoleh hasil 0,497, Butir pernyataan angket nomor 2 memperoleh hasil 0,652, Butir pernyataan angket nomor 3 memperoleh hasil 0,572, Butir pernyataan angket nomor 4 memperoleh hasil 0,398, Butir pernyataan angket nomor 5 memperoleh hasil 0,444, Butir pernyataan angket nomor 6 memperoleh hasil 0,485, Butir pernyataan angket nomor 7 memperoleh hasil 0,508, Butir pernyataan angket nomor 8 memperoleh hasil 0,392, Butir pernyataan angket nomor 9 memperoleh hasil 0,697, Butir pernyataan angket nomor 10 memperoleh hasil 0,449, Butir pernyataan angket nomor 11 memperoleh hasil 0,496, Butir pernyataan angket nomor 12 memperoleh hasil 0,645, Butir pernyataan angket nomor 13 memperoleh hasil 0,451, Butir pernyataan angket nomor 14 memperoleh hasil 0,382, Butir pernyataan angket nomor 15 memperoleh hasil 0,550, Butir pernyataan angket nomor 16 memperoleh hasil 0,562, Butir pernyataan angket nomor 17 memperoleh hasil 0,380, Butir pernyataan angket nomor 18

memperoleh hasil 0,464, Butir pernyataan angket nomor 19 memperoleh hasil 0,357, Butir pernyataan angket nomor 20 memperoleh hasil 0,601. Kemudian rtabel diperoleh 0,334 dari tabel distribusi Product Moment dengan taraf signifikan 5% dengan N (Jumlah Siswa) 35.

b. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas Pretest bertujuan untuk mengetahui apakah data yang didapatkan dari penelitian itu normal atau tidak. Selain itu juga dapat digunakan sebagai acuan untuk menentukan jenis statistik yang digunakan untuk menganalisis data selanjutnya. Adapun langkah-langkah untuk mendapatkan hasil uji normalitas menggunakan SPSS V: 25 sebagai berikut :

1. Siapkan data yang akan diuji dalam bentuk dokumen microsoft excel.
2. Buka aplikasi SPSS
3. Setelah itu klik *variabel view* di sudut kiri bawah kemudian isi variabel P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8, P9, P10, P11, P12, P13, P14, P15, P16, P17, P18, P19, P20, dan TOTAL, kemudian di bagian kolom *Decimal* angkanya diubah menjadi 0, selanjutnya bagian kolom *Measure* diubah menjadi *Scale*.
4. Selanjutnya klik *Data View* dibagian sudut kiri bawah dan masukkan data yang akan diuji
5. Setelah itu klik menu *Analyze* kemudian pilih *Descriptive Statistic* lalu *Explore*.
6. Kemudian akan muncul kotak dialog dari *Explore* lalu masukkan variabel ke dependen list, selanjutnya centang *Both*.
7. Setelah itu klik *Plots*, centang *Stem and Leaf*, *Histogram* dan *Normality Plots with Test*.
8. Kemudian klik Ok maka akan muncul hasil uji Normalitas di aplikasi SPSS V: 25 *Output*.

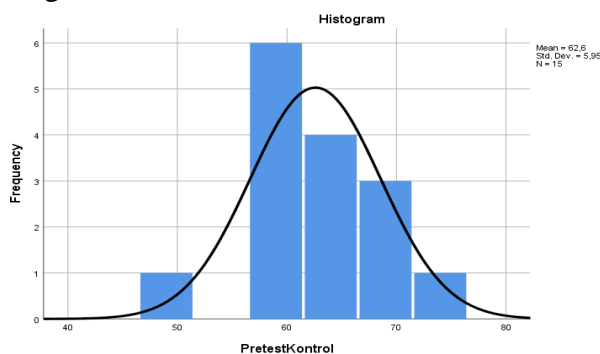
Tabel 4.9

Hasil Uji Normalitas Pretest Kelas control

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest Kontrol	0,140	15	0,200*	0,961	15	0,705

Berdasarkan dari tabel di atas menunjukkan bahwa terdapat data yang berdistribusi normal, dimana pada tabel Signifikan (Sig) 0,200 lebih

besar dari pada 0,05. Uji normalitas pretest pada kelas kontrol juga dapat dilihat melalui gambar histogram dibawah ini :



Gambar 4.2

Histogram Normalitas Pretest Kelas control

2. Pembahasan

Kegiatan penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui adakah peningkatan kreativitas siswa melalui praktek membuat karya seni rupa dua dimensi pada kelas V MIS Miftahul Hidayah Sumber Mulyo serta apakah ada pengaruh terhadap kreativitas siswa kelas V MIS Miftahul Hidayah Sumber Mulyo pada materi karya seni rupa dua dimensi. Pada pelaksanaan pembelajaran penyebab rendahnya kreativitas siswa disebabkan karena guru yang belum dapat menggunakan model pembelajaran atau strategi belajar yang tepat, sehingga peserta didik cenderung pasif dalam belajar. Dalam penggunaan model pembelajaran berbasis proyek ini mampu meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa kelas V MIS Miftahul Hidayah sumber Mulyo tahun pelajaran 2022/2023 pada materi pembelajaran karya seni rupa dua dimensi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket/kuesioner, angket/kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini diuat oleh penulis kemudian divaliditaskan agar pernyataan untuk penelitian tersebut sah digunakan untuk mengetahui kreativitas siswa melalui model pembelajaran berbasis proyek, dimana pada model pembelajaran berbasis proyek ini digunakan pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol digunakan pembelajaran konvensional atau metode ceramah. Pada

awalnya diberikan *Pretest* untuk melihat kreativitas siswa, selanjutnya pada kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek, setelah itu diberikan *Posttest* pada kelas eksperimen.

Dari hasil penelitian pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 62,60 dengan standar deviasi 5,950. Sedangkan kelas eksperimen diperoleh dengan nilai rata-rata 62,40 dengan standar deviasi 10,257. Bila dilihat dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran berbasis proyek sangat berpengaruh terhadap kreativitas siswa dan meningkatnya minat belajar siswa. Setelah dilakukan uji hipotesis untuk melihat pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas siswa dilakukan dengan menggunakan uji t. Pada uji t satu pihak dimana H_a diterima dan H_o ditolak jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. Tetapi jika H_o diterima dan H_a ditolak jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$.

Harga t_{hitung} diperoleh 2,183 dan data t_{tabel} diperoleh 2,035, maka kriteria pengujian data diperoleh $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $2,183 \geq 2,035$. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari model pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas siswa di MIS Miftahul Hidayah pada tahun pelajaran 2022/2023.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dan pembahasan yang sesuai dengan apa yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

Kreativitas siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di MIS Miftahul Hidayah dengan model pembelajaran berbasis proyek ini dapat mendorong tumbuhnya kreativitas, kemandirian, tanggung jawab, kepercayaan diri dan berpikir kritis serta siswa dapat mengeluarkan sebuah gagasan dan ide.

Terdapat pengaruh yang besar dari model pembelajaran proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas V MIS Miftahul Hidayah yang sudah di ujikan melalui hasil analisis yang diperoleh dari uji t satu pihak yang dimana H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini menunjukkan

bahwa terdapat sebuah perbedaan antara kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional (ceramah, tanya jawab dan diskusi) dengan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang besar dalam menerapkan model pembelajaran berbasis proses terhadap kreativitas siswa di MIS Miftahul Hidayah pada tahun pelajaran 2022/2023.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rafiq, 2020, *Dampak Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Suatu Masyarakat*, Global Komunika, Jakarta, Vol.1, No.1.
- Ahyar Dasep Bayu, 2021, *Model-Model Pembelajaran*, Pradina Pustaka, Bakipandeyan, Jawa Tengah.
- Anggraini Dewi Putri, Siti Sri Wulandari, 2020, *Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa*, Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), Vol.9, No.2, doi.10.26740
- Arikunto S, 2017, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Fitri Hasanatul dkk, 2022, *Analisis Pembelajaran SBdP Menggunakan Model Project Based Learning Terhadap Kreativitas Peserta Didik Di Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol.6, No.2.
- Hidayat Ahmad, 2021, *Menulis Narasi Kreatif Dengan Model Project Based Learning Dan Musik Instrumental Teori Dan Praktik Di Sekolah Dasar*, Deepublish.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), 2022, *Pengertian Seni Budaya, jenis-jenis, Fungsi Dan Contohnya*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017, *Kamus besar bahasa indonesia badan pengembangan dan pembinaan bahasa*.
- Kaban Hermawan Raka dkk, 2020, *Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM Terhadap*

Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar,
Jurnal Basicedu, Vol.5, No.1
doi.10.31004.

Lovisia Endang, 2018, *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar*, Science and Physics Education Journal (SPEJ), Vol.2, No.1, doi.10.31539.

M. Mansyur, 2022, *Keterampilan Seni Rupa SD*, Deepublish, Yogyakarta.

Noviyana Hesti, 2017, *Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa*, JURNAL E-dumath, Vol.3, No.2, doi.10.26638.

Pujiasti Asri Dea, 2022, *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Kolase Mata Pelajaran SBDP Di Kelas IV SD*, Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, Vol.2, No.2, doi.10.51878.

Salam Sofyan dkk, 2020, *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*, Badan Penerbit UNM, Makassar

Sari Taula Rona, Angreni Siska, 2018, *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa*, jurnal varidika, Vol.30, No.1, doi.10.23917.

Tinenti Rosinda Yanti, 2018, *Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) Dan Penerapannya Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas*, Deepublish, Yogyakarta.

Undang-undang Republik Indonesia, Nomor 20 tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*.

Pekerti Widia dkk, 2021, *Metode Pengembangan Seni*, Universitas Terbuka, Tangerang.