

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* BERBASIS SENDRATASIK PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 4 TAKALAR

Riana¹, Hasanah², Israwati³,

Email: rianamangesa@yahoo.com, hasanahunm@yahoo.com, israwatihamsar@gmail.com

Pendidikan Teknologi dan Kejuruan
Pascasarjana Universitas Negeri Makassar

Abstract: *The study aims at examining (1) the improvement of students' learning creativity by using project based learning based on sendratasik, (2) the improvement of students' learning activity by using project based learning based on sendratasik, (3) the difference of students' learning creativity by using project based learning based on sendratasik and without using project based learning based on sendratasik, and (4) the difference of students' learning activity by using project based learning based on sendratasik and without using project based learning based on sendratasik. The method used is quantitative method with the type of experiment research. The research design used is quasi experimental. The population of the study was the students of grade XII IPA (Science) at SMAN 4 Takalar with the total of 260 people. The research samples were grade XII.IPA.4 with 34 people as the experiment class and grade XII.IPA.2 with 32 people as the control class. The samples were taken by employing purposive sampling technique. The results of the study reveal that (1) the result of inferential analysis by using paired sample t test indicates that t-count is greater than t-table with sig value smaller than 0.05, which means the students' learning creativity has increased, (2) the result of descriptive analysis indicates that there is improvement of students' learning activity, seen from the highest frequency in students' learning activity in the first meeting with adequately good category from 21 students or 61.8%. Then, the fifth meeting is in good criteria with 24 students or 70.6%, (3) the result of inferential analysis by using independent sample t test indicates that t-count is greater than t-table with sig value smaller than 0.05, which means the students' creativity in experiment class has significant difference than the students' creativity in control class, and (4) there is a difference of learning activity in experiment group and in control group, seen from the highest frequency in experiment group which obtains very good criteria; whereas, the highest frequency in control group is in good category. Therefore, the conclusion of the study is the learning activity in experiment group is better than the control group.*

Keywords: model, project based learning, sendratasik, creativity, activity

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) peningkatan kreativitas belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbasis sendratasik, (2) Peningkatan aktivitas belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbasis sendratasik, (3) Perbedaan kreativitas belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbasis sendratasik dengan tidak menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbasis sendratasik, dan (4) Perbedaan aktivitas belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbasis sendratasik dengan tidak menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbasis sendratasik. Metode penelitian yang digunakan merupakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimental*. Populasi dalam penelitian ini adalah Peserta didik kelas XII. IPA SMA Negeri 4 Takalar dengan jumlah 260 orang. Sampel dalam penelitian ini adalah Kelas XII.IPA.4 sebanyak 34 Orang sebagai kelas eksperimen, dan XII.IPA.2 sebanyak 32 orang sebagai kelas kontrol. teknik pengambilan sample menggunakan teknik *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) hasil analisis inferensial dengan uji *paired sample t test* menunjukkan nilai t-hitung lebih besar dibandingkan t-tabel dengan nilai *sig* lebih kecil dari 0.05 yang berarti bahwa kreativitas belajar peserta didik mengalami peningkatan, (2) hasil analisis deksriptif menunjukkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas belajar peserta didik, hal ini dapat dilihat dari frekuensi tertinggi pada aktivitas belajar peserta didik pertemuan 1 dengan kriteria cukup baik sebanyak 21 peserta didik atau sebesar 61.8%. Kemudian pada pertemuan 5 dengan kriteria baik sebanyak 24

atau sebesar 70.6%, (3) hasil analisis inferensial dengan uji *independent sample t test* menunjukkan nilai t-hitung lebih besar dibandingkan t-tabel dengan nilai *sig* lebih kecil dari 0.05 yang berarti bahwa kreativitas peserta didik kelas eksperimen memiliki perbedaan secara signifikan dengan kreativitas belajar peserta didik kelas kontrol, dan (4) terdapat perbedaan aktivitas belajar kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol hal ini dapat dilihat dari frekuensi tertinggi pada kelompok eksperimen berada pada kriteria sangat baik sedangkan pada kelompok kontrol frekuensi tertinggi berada pada kriteria baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar kelompok eksperimen lebih baik dari pada kelompok kontrol.

Kata Kunci :Model, *project based learning*, Sendratasik, Kreativitas, Aktivitas.

PENDAHULUAN

Aspek seni budaya yang mencakup empat kategori yakni seni rupa, seni drama, seni tari dan seni musik merupakan salah satu faktor penumbuh keterampilan dan kompetensi dalam diri peserta didik, kompetensi itu sendiri sangat dibutuhkan di era globalisasi sekarang ini, berbagai kompetensi yang dibutuhkan oleh peserta didik di era globalisasi saat ini sering juga disebut keterampilan abad 21. Menurut Widiawati et al (2018) bahwa Pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran yang membutuhkan *higher order thinking skills*. *Higher order thinking skills* merupakan keterampilan yang melatih peserta didik untuk menyelesaikan persoalan yang akan dihadapi di masa depan sehingga keterampilan tersebut merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik.

Keterampilan yang dimaksud hanya dapat diwujudkan melalui satuan pendidikan yang memfasilitasi peserta didik untuk dapat mengembangkan kompetensi yang dimilikinya. Kegiatan pembelajaran disekolah harus merujuk pada 4 karakter belajar abad 21 yakni *communication* (pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan peserta didik harus terjadi komunikasi multi arah), *collaboration* (guru hendaknya membentuk *team work* peserta didik), *critical thinking and problem solving* (proses pembelajaran melatih peserta didik untuk berpikir kritis), *creativity and innovation* (pembelajaran harus menciptakan kondisi dimana peserta didik dapat berinovasi dan berkreasi).

Selama ini kreativitas masih dikesampingkan dalam sistem pendidikan, sistem pengelolaan peserta didik masih menggunakan cara-cara konvensional yang lebih menekankan pengembangan kecerdasan dalam arti sempit dan kurang memberi perhatian kepada pengembangan bakat kreatif peserta didik. Kreativitas peserta didik terhambat semata-mata bukan

karena satu sistem saja, melainkan ada beberapa faktor yang harus diperhatikan. Faktor yang sangat dominan dalam menghambat berkembangnya kreativitas peserta didik adalah gaya pengajaran yang terkesan membosankan yang biasa disebut dengan metode ceramah yang dilakukan oleh kebanyakan pendidik. Selama ini sebagian besar pendidik masih melaksanakan pengajaran dengan metode ceramah dengan pengertian bahwa pendidik lebih mengetahui dari pada peserta didik, dampaknya peserta didik cenderung melaksanakan kegiatan lain dalam proses pembelajaran dan tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru ketika sedang memberikan materi pelajaran.

Berdasarkan hal tersebut di atas, menunjukkan bahwa pembelajaran seni budaya di kelas masih berjalan monoton, rendahnya kreativitas peserta didik dalam mata pelajaran seni budaya, belum maksimalnya hasil karya peserta didik pada mata pelajaran seni budaya, dan Penggunaan strategi pembelajaran yang belum tepat.

Sebagai upaya untuk membuat peserta didik lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran diperlukan proses pendekatan pembelajaran yang baik yang dapat mengarahkan siswa agar menumbuhkan rasa keingintahuan lebih dalam dirinya, salah satunya guru dapat menerapkan proses pendekatan Saintifik dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbasis sendratasik dalam proses pembelajarannya. Melalui pendekatan saintifik, proses pembelajaran dirancang sedemikian rupa agar peserta didik aktif, dan peserta didik juga dilatih untuk dapat menyeimbangkan

antara pengetahuan yang baru dan pengetahuan yang lama agar dapat sejalan dengan baik, dalam proses pendekatan saintifik juga peserta didik dilatih untuk dapat menerapkan 5M dalam kegiatan pembelajarannya yakni dapat mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan membentuk jejaring, kegiatan tersebut keseluruhannya bertujuan agar peserta didik dapat berperan aktif dan lebih kreatif dalam proses pembelajarannya.

Adapun tujuan dalam penelitian adalah untuk mengetahui peningkatan kreativitas dan aktivitas belajar peserta didik dalam mata pelajaran seni budaya menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbasis sendratasik. secara khusus penelitian ini bertujuan untuk : (1) mengetahui peningkatan kreativitas belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbasis sendratasik, (2) mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbasis sendratasik, (3) mengetahui perbedaan kreativitas belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbasis sendratasik dengan model pembelajaran konvensional, (4) mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbasis sendratasik dengan model pembelajaran konvensional, (5) perbedaan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbasis sendratasik dengan model pembelajaran konvensional, dan (6) respon peserta didik dengan penerapan model pembelajaran *project based learning* berbasis sendratasik.

METODE

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi experimental yaitu penelitian eksperimen tetapi subjek penelitian tidak dipilih secara acak (random). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu quasi experimental dengan bentuk Nonequivalent Control Group Design. Penelitian melibatkan 2 (dua) kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan

tertentu. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 2 kelas yaitu Kelas XII. IPA 2 sebanyak 34 orang yang merupakan Kelompok eksperimen dan Kelas XII. IPA 4 sebanyak 32 orang yang merupakan Kelompok kontrol, dengan jumlah sampel keseluruhan sebanyak 66 orang.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa soal pilihan ganda untuk hasil belajar, lembar observasi untuk kreativitas dan aktivitas belajar peserta didik, angket untuk mengetahui respon peserta didik terhadap model pembelajaran *project based learning* berbasis sendratasik, Teknik analisis data dengan uji *paired sample t test* untuk mengetahui perbedaan kreativitas belajar peserta didik, dan *independent sample t test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *project based learning* berbasis sendratasik dapat meningkatkan kreativitas dan aktivitas belajar peserta didik dan implementasi dari model *project based learning* berbasis sendratasik ini juga bermanfaat pada kreativitas, aktivitas, dan hasil belajar kelompok eksperimen yang memiliki perbedaan yang lebih baik dari pada kelompok kontrol. Analisis statistik inferensial dapat dilakukan setelah melakukan uji asumsi klasik yaitu uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data terdistribusi dengan normal dan uji homogenitas untuk mengetahui varians dari kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Berikut adalah hasil dari uji normalitas dan homogenitas pada data hasil penelitian dari hasil belajar dan keterampilan kreativitas pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel.1 Data Normalitas KelompokEksperimen

Kelompok eksperimen	Nilai Sig (ρ)	Keterangan
Pre-test Keterampilan Kreativitas	0.200	normal
Post-test Keterampilan Kreativitas	0.200	normal
Pre-test Hasil Belajar	0.061	normal
Post-test Hasil Belajar	0.087	normal

Sumber : Data Output SPSS

Tabel.2 Data Normalitas Kelompok Kontrol

Kelompok eksperimen	Nilai Sig (ρ)	Keterangan
Pre-test Keterampilan Kreativitas	0.143	normal
Post-test Keterampilan Kreativitas	0.200	normal
Pre-test Hasil Belajar	0.200	normal
Post-test Hasil Belajar	0.122	normal

Sumber : Data Output SPSS

Berdasarkan pada tabel 1 dan tabel 2 diperoleh bahwa data keterampilan kreativitas dan hasil belajar peserta didik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdistribusi normal. Hal ini diperoleh dari nilai *sig* yang lebih besar dibandingkan 0.05 sehingga dapat di asumsikan bahwa data keterampilan kreativitas dan hasil belajar peserta didik berada pada kategori normal. Berikut pada tabel 3 dan 4 merupakan hasil uji homogenitas untuk keterampilan kreativitas dan hasil belajar peserta didik.

Tabel 3. Data Homogenitas Keterampilan Kreativitas

Keterampilan Kreativitas	Nilai Sig (ρ)	Keterangan
Pre-test Keterampilan Kreativitas	0.240	Data homogen
Post-test Keterampilan Kreativitas	0.080	Data homogen

Sumber : Data Output SPSS

Tabel 4. Data Homogenitas Hasil Belajar

Hasil Belajar	Nilai Sig (ρ)	Keterangan
Pre-test Hasil Belajar	0.437	Data homogen
Post-test Hasil Belajar	0.218	Data homogen

Sumber : Data Output SPP

Berdasarkan tabel 3 dan 4 manunjukkan bahwa nilai *sig* yang lebih besar dibandingkan 0.05 sehingga diasumsikan bahwa data berada pada kategori homogen atau variasi dari data keterampilan kreativitas dan hasil belajar memiliki varians yang sama. Setelah melakukan uji asumsi klasik dapat dilakukan analisis statistik inferential yaitu uji *paired sample t test* dan *independent sample t test*.

Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbasis Sendratasik.

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa setelah penerapan model *project based learning* berbasis sendrtasik, keterampilan kreativitas belajar peserta didik kelompok eksperimen memperoleh rata-rata (*mean*) sebesar 42,17 Sedangkan keterampilan kreativitas belajar peserta didik sebelum penerapan model *project based learning* berbasis sendratasik memperoleh rata-rata (*mean*) sebesar 34,20. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan kreativitas belajar peserta didik kelompok eksperimen. Akan tetapi untuk mengetahui peningkatan secara signifikan dari keterampilan kreativitas belajar peserta didik dengan uji *paired sample t test* yang ditunjukkan pada tabel 5.

Tabel 5. Data Hasil Uji *Paired sample t-test* Keterampilan Kreativitas Belajar Peserta didik.

Indikator <i>paired sample t test</i>	Hasil <i>paired sample t test</i>
t-hitung	13.434
t-Tabel	2.034
<i>Sig (2-tailed)</i>	0.000
Rata-rata <i>pre-test</i>	34.20
Rata-rata <i>post-test</i>	42.17

Sumber : Data Output SPSS

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa taraf signifikansi lebih kecil dibandingkan 0.05 sehingga diperoleh bahwa model *project based learning* dapat meningkatkan keterampilan kreativitas peserta didik.

Perbedaan Kreativitas Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbasis Sendrtasik Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional.

Pengujian kreativitas ini dapat dilihat dari hasil akhir kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengujian ini menggunakan uji *independence sample t test*. H_a diterima jika nilai signifikansi (ρ) < nilai signifikansi (α) 0.05.

Tabel 6. Hasil Uji *Independence Sample t-test* Keterampilan Kreativitas

Indikator <i>independent sample t test</i>	Hasil <i>independent sample t test</i>
t-hitung	6.332
t-Tabel	1.997
<i>Sig (2-tailed)</i>	0.000
Rata-rata kelompok eksperimen	42.18
Rata-rata kelompok kontrol	36.28

Sumber : Data Output SPSS

Tabel 6. menunjukkan bahwa taraf signifikansi lebih kecil dibandingkan 0.05 sehingga diperoleh bahwa keterampilan

kreativitas peserta didik pada kelompok eksperimen dengan model *project based learning* lebih baik dibandingkan kelompok kontrol dengan model konvensional.

Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbasis Sendratasik.

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa setelah penerapan model *project based learning* berbasis sendrtasik, hasil belajar peserta didik kelompok eksperimen memperoleh rata-rata (*mean*) sebesar 65,20 Sedangkan hasil belajar peserta didik sebelum penerapan model *project based learning* berbasis sendratasik memperoleh rata-rata (*mean*) sebesar 64,79 Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik kelompok eksperimen. Akan tetapi untuk mengetahui peningkatan secara signifikan dari keterampilan kreativitas belajar peserta didik dengan uji *paired sample t test* yang ditunjukkan pada tabel 7.

Tabel 7. Uji *Paired Sample t-test* Hasil Belajar

Indikator <i>paired sample t test</i>	Hasil <i>paired sample t test</i>
t-hitung	7.664
t-Tabel	2.034
<i>Sig (2-tailed)</i>	0.000
Rata-rata <i>pre-test</i>	60.19
Rata-rata <i>post-test</i>	75.88

Sumber : Data Output SPSS

Tabel 7. menunjukkan bahwa taraf signifikansi lebih kecil dibandingkan 0.05 sehingga diperoleh bahwa model *project based learning* dapat meningkatkan hasil belajar.

Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbasis Sendrtasik Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional.

Pengujian hasil belajar ini dapat dilihat dari hasil *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengujian ini menggunakan uji *independence sample t test*. H_a diterima jika nilai signifikansi (ρ) < nilai signifikansi (α) 0.05.

Tabel 8. Hasil Uji *Independence Sampla t-test* Hasil Belajar

Indikator <i>independent sample t test</i>	Hasil <i>independent sample t test</i>
t-hitung	2.019
t-Tabel	1.997
<i>Sig (2-tailed)</i>	0.048
Rata-rata kelompok eksperimen	75.88
Rata-rata kelompok kontrol	65.20

Sumber : Data Output SPSS

Hal ini menunjukkan bahwa taraf signifikansi lebih kecil dibandingkan 0.05 sehingga diperoleh bahwa hasil belajarpeserta didik pada kelompok eksperimen dengan model *project based learning* lebih baik dibandingkan kelompok kontrol dengan model konvensional.

PEMBAHASAN

Penerapan model *project based learning* berbasis sendrtasik sebagai solusi meningkatkan kreativitas dan aktivitas belajar peserta didik, hal ini merupakan langkah yang tepat dilakukan dalam pengembangan aktivitas dan kreativitasnya. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas belajar yang menuntut peserta didik pusat dari aktivitas pembelajaran atau *student centered learning*. Peserta didik diharuskan untuk berperan aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran di kelas baik dalam kegiatan

berkelompok dan kegiatan individu. Hal ini membantu peserta didik dalam menumbuhkan kepercayaan dirinya dan motivasi dirinya dalam mengemukakan pendapat dan tentunya dapat menanamkan rasa hormat dan menghargai pendapat dari temannya di kelas. Selain itu, kreativitas yang ditampilkan peserta didik secara langsung dikelas telah membantu mereka berbagi pengetahuan. Peserta didik dapat berbagi pengetahuan melalui keterampilan yang mereka bangun dalam proses pembelajaran, yang secara tidak langsung peserta didik akan berfikir secara cepat tentang hal kreatif apa yang akan mereka tampilkan dalam proses pembelajaran. Hal ini membuat peserta didik dapat memaksimalkan waktu yang dimilikinya agar mengembangkan potensi yang ingin dicapainya serta nodel *project based learning* berbasis sendrtasik tentunya juga mengakomodasi pertumbuhan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik yang diperlukan untuk berkomunikasi dalam proses pembelajaran dikelas.

Manfaat dari model *project based learning* ini juga didukung oleh penelitian dari Rahmazatullaili et al (2017) yang menunjukkan bahwa penerapan model *project based learning* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Hal ini karena peserta didik diberikan masalah kontekstual yang dapat melatih atau mengembangkan kemampuan peserta didik dalam kreativitasnya dengan mengeksplorasi dan mengemukakan ide-ide matematis serta mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah yang diberikan. Selain itu, terdapat korelasi yang positif antara peningkatan kemampuan berpikir kreatif dengan peningkatan kemampuan pemecahan masalah yang berarti pembelajaran yang diawali dengan masalah kontekstual yang diselesaikan dengan baik akan meningkatkan kreativitas peserta didik. Hal ini juga didukung oleh penelitian dari Pradita, et al (2015) yang memperoleh hasil bahwa kreativitas peserta didik pada siklus

1 hingga siklus 2 mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan semakin banyak peserta didik yang bertanya, mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan dari guru atau pendidik dengan baik dan benar. Kedua pernyataan di atas juga didukung oleh penelitian dari Lestari (2017) yang menunjukkan bahwa kreativitas mahasiswa mengalami peningkatan yang dapat dilihat dari hasil yang dipresentasikan pada saat di Kelompok.

Kondisi positif yang diperoleh peserta didik terhadap penerapan model *project based learning* didukung oleh penelitian dari Khoiri et al (2017) yang menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang ditunjukkan dari nilai signifikan dan gain dari hasil belajar kelompok eksperimen yang memenuhi kriteria yang diharapkan. Hal ini ditunjukkan dari keterampilan peserta didik dalam berpikir, keluwesan dan elaborasi peserta didik selama penerapan model *project based learning*. Selain itu, penelitian dari Suranti et al (2017) yang memperoleh hasil bahwa model *project based learning* berpengaruh terhadap penguasaan konsep dari mata pelajaran. Hal ini ditunjukkan dari nilai uji N-gain dari kelompok eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dari kelompok kontrol karena peserta didik dalam kelompok eksperimen lebih aktif dalam proses diskusi dibandingkan kelompok kontrol. Pernyataan ini juga didukung oleh penelitian dari Najmi (2020) yang menunjukkan bahwa hasil belajar kelompok eksperimen lebih baik dibandingkan hasil belajar kelompok kontrol. Hal ini karena model *project based learning* lebih berfokus kepada pembelajaran peserta didik yang berbasis praktek yang dilakukan secara berkelompok.

Penelitian ini didukung oleh riset dari Sitaresmi & Saputro(2017) yang menunjukkan bahwa model *project based learning* dapat meningkatkan keaktifan pada setiap aktivitas peserta didik di Kelompok. Model *project based learning* ini memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran karena peserta didik diharapkan dapat menyelesaikan suatu proyek dengan difasilitasi oleh gurunya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat peningkatan kreativitas dan aktivitas belajar peserta didik. Selain itu, peserta didik kelompok eksperimen memiliki keterampilan kreativitas belajar lebih baik dibandingkan peserta didik kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional. Hal ini tentu tidak terlepas dari aspek positif dari model *project based learning* yang menuntut peserta didik berperan aktif dalam aktivitas belajar di kelas.

Saran bagi guru sebagai pendidik adalah penerapan model *project based learning* berbasis sendratasik berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas dan aktivitas selama proses pembelajaran di mata pelajaran seni budaya. Namun, penerapan model *project based learning* berbasis sendratasik hanya terbatas di beberapa guru saja. Oleh karena itu, pihak sekolah perlu membuat kebijakan dan pelatihan untuk mengembangkan kemampuan guru dalam penerapan model *project based learning* berbasis sendratasik.

DAFTAR PUSTAKA

- Khoiri, N., Marinia, A., & Kurniawan, W. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran PjBL (Project Based Learning) terhadap Kemampuan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 7(2). <https://doi.org/10.26877/jp2f.v7i2.1309>

- Lestari, D. J. (n.d.). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Dalam Mata Kuliah Komposisi Tari (Studi Kasus Mahasiswa Pendidikan Sendratasik FKIP UNTIRTA). 13.
- Najmi, T. H. (n.d.). Program Studi Pendidikan Seni Rupa Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasan Dan Seni Universitas Negeri Padang. 14.
- Pradita, Y., & Mulyani, B. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Pada Materi Pokok Sistem Koloid Kelas XI IPA Semester Genap Madrasah Aliyah Negeri Klaten Tahun Pelajaran 2013/2014. 4(1), 8.
- Rahmazatullaili, R., Zubainur, C. M., & Munzir, S. (2017). Kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah siswa melalui penerapan model project based learning. *Beta Jurnal Tadris Matematika*, 10(2), 166–183. <https://doi.org/10.20414/betajtm.v10i2.104>
- Sitairesmi, K. S., & Saputro, S. (2017). Penerapan pembelajaran project based learning (pjbl) untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa pada materi sistem periodik unsur (spu) kelas x mia 1 sma negeri 1 teras boyolali tahun pelajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 6(1), 8.
- Suranti, N. M. Y., Gunawan, G., & Sahidu, H. (2017). Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media Virtual Terhadap Penguasaan Konsep Peserta didik pada Materi Alat-alat Optik. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 2(2), 73. <https://doi.org/10.29303/jpft.v2i2.292>
- Widiawati et al.2018. Higher Order Thinking Skills Pada Pembelajaran Abad 21 (Pre Research). (Online), Vol.4, No.1, (<https://scholar.google.co.id/> Diakses 27 September 2019).