

**ANALISIS KREATIVITAS SISWA PADA METODE PEMBELAJARAN *PROJECT
BASED LEARNING* (PJBL) MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS
SMKN 1 DONOROJO**

Gilang Rizki Prihastono¹, Tika Dedy Prastyo², Dr. Mukodi³

¹Pendidikan Informatika, STKIP PGRI Pacitan

Email : gilangrizki43@gmail.com

²Pendidikan Informatika, STKIP PGRI Pacitan

Email : kuliah.didet@gmail.com

³Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP PGRI Pacitan

Email : mukodi@yahoo.com

ABSTRAK: Pendidikan merupakan aspek terpenting dalam upaya pemberdayaan manusia. Melalui pendidikan, pengembangan potensi, kepribadian, kecerdasan, ketrampilan serta akhlak mulia siswa dapat dibentuk dan diarahkan. Sistem pendidikan dewasa ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Berbagai metode telah dikenalkan dan diterapkan dalam proses pembelajaran dengan harapan proses belajar mengajar akan lebih menarik dan lebih bermakna bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kreativitas siswa pada metode pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) mata pelajaran dasar desain grafis di SMKN 1 Donorojo. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Donorojo yang merupakan informan utama. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, teknik tes, wawancara, dan dokumentasi. Data yang terkumpul dan tervalidasi dianalisis secara deskriptif. Analisis deskriptif untuk mengetahui secara mendalam kemampuan kreativitas siswa kelas X TKJ SMK N 1 Donorojo melalui triangulasi data. Teknik triangulasi yaitu membandingkan data-data yang terkumpul baik melalui rekaman data observasi maupun tes hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, metode pembelajaran PJBL mampu mempermudah siswa dalam mengembangkan dan memunculkan kreativitasnya. Hal tersebut dapat dilihat dari data yang diperoleh, yaitu kreativitas siswa A mendapatkan nilai 67 sehingga siswa tersebut memiliki tingkat kreativitas tinggi, siswa B mendapatkan nilai 72 berarti siswa memiliki tingkat kreativitas tinggi, dan siswa C mendapatkan nilai 83 berarti siswa tersebut memiliki tingkat kreativitas sangat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa metode PJBL berpengaruh positif terhadap peningkatan kreativitas siswa X TKJ SMK N 1 Donorojo.

Kata Kunci: PJBL, Kreativitas Siswa, Dasar Desain Grafis

Abstract: Education is the most important aspect in human empowerment efforts. Through education, the development of the potential, personality, intelligence, skills and noble character of students can be shaped and directed. The education system today has progressed very rapidly. Various methods have been introduced and applied in the learning process in the hope that the teaching and learning process will be more interesting and more meaningful for students. This study aimed to describe the creativity of students in the *Project Based Learning* (PJBL) learning method of basic graphic design subjects at SMKN 1 Donorojo. The sample in qualitative research is not named respondents, but as a resource, or participants, informants, friends and teachers in research. The subjects of this study were students of class X TKJ SMK 1 Donorojo who were the main informants. Data collected through observation techniques, test techniques, interviews, and documentation. Data collected and validated were analyzed descriptively. Descriptive analysis to find out in depth the creativity ability of students of class X TKJ SMK N 1 Donorojo through data triangulation. Triangulation technique is comparing data collected both through recording data on observations and tests of student learning outcomes.

Based on the results of the study, the PJBL method is able to facilitate students in developing and bringing out their creativity. This can be seen from the data obtained, student creativity A scored 67 so that the student has a high level of creativity, student B scores 72 means students have a high level of creativity, and student C scores 83 means the student has a very high level of creativity. It can be concluded that the PJBL method has a positive effect on improving the creativity of students X TKJ SMK N 1 Donorojo.

Keywords: PJBL, Creativity, Basic Graphic Design

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek terpenting dalam upaya pemberdayaan manusia. Melalui pendidikan, pengembangan potensi, kepribadian, kecerdasan, ketrampilan serta akhlak mulia siswa dapat dibentuk dan diarahkan. Sistem pendidikan dewasa ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Berbagai metode telah dikenalkan dan diterapkan dalam proses pembelajaran dengan harapan proses belajar mengajar akan lebih menarik dan lebih bermakna bagi siswa. Tujuan utama yang diharapkan seorang guru adalah bagaimana materi pelajaran dapat disampaikan dengan tuntas kepada siswa. Pada suatu proses pembelajaran, guru juga dituntut kreatif dalam penyampaian pembelajaran sehingga siswa tidak merasa jenuh.

Menurut Permendikbud No 34 Tahun 2018 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP) Sekolah Menengah Kejuruan/ Madrasah Aliyah Kejuruan, diperlukan adanya Standar Kompetensi Lulusan (SKL) SMK/ MAK untuk mewujudkan tujuan pendidikan kejuruan yaitu menghasilkan tenaga kerja terampil yang memiliki kemampuan sesuai dengan tuntutan kebutuhan dunia usaha/industri, serta mampu mengembangkan potensi dirinya dalam mengadopsi dan beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. SKL SMK/ MAK dirumuskan menjadi 9 area kompetensi, salah satunya yaitu kreativitas. Hal ini sejalan dengan pembelajaran dan keterampilan abad 21 yang menekankan kemampuan Higher Order Thinking Skills (HOTS) seperti berfikir kritis dan mampu menyelesaikan masalah, kreatif, mampu bekerja sama, dan berkomunikasi.

Penerapan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa atau *student center learning* dapat membuat siswa lebih aktif dan fokus dalam mengikuti pelajaran. Maka dari itu dibutuhkan pengelolaan kelas yang baik agar menarik minat dan kemauan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu langkah yang dapat dilakukan yaitu dengan pemilihan metode pembelajaran yang tepat. Metode pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan harus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Metode pembelajaran yang dinilai cocok diterapkan pada mata pelajaran dasar desain grafis salah satunya adalah metode pembelajaran berbasis proyek atau sering disebut *Project Based Learning* (PJBL). PJBL merupakan model pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan penelitian untuk mengerjakan dan menyelesaikan suatu proyek pembelajaran tertentu. Model pembelajaran ini merupakan salah satu model pembelajaran yang sangat baik dalam mengembangkan berbagai keterampilan dasar yang harus dimiliki siswa termasuk keterampilan berfikir, keterampilan membuat keputusan, kemampuan berkreaitivitas,

kemampuan memecahkan masalah, dan sekaligus dipandang efektif untuk mengembangkan rasa percaya diri dan manajemen diri para siswa (Yunus Abidin, 20016 : 167).

Materi pembelajaran pada SMK tentu erat kaitannya dengan praktik secara langsung, karena seperti yang kita ketahui lulusan SMK disiapkan untuk langsung terjun ke dunia kerja sehingga kesiapan *skill* siswa sangat diperlukan. Berdasarkan hasil observasi awal pada materi dasar desain grafis kelas X di SMK N 1 Donorojo, ditemukan bahwa guru sudah melaksanakan pembelajaran berbasis proyek (PJBL) atau memberikan penugasan terhadap siswa, akan tetapi pelaksanaan PJBL tersebut belum maksimal atau belum sesuai dengan sintaks yang ada. Melihat penjabaran tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah agar peneliti bisa mendeskripsikan kreativitas siswa pada metode pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) mata pelajaran dasar desain grafis di SMKN 1 Donorojo.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif yang dimaksud yaitu menggambarkan secara sistematis dan akurat mengenai fakta dan karakteristik suatu penelitian. Penelitian ini berusaha menggambarkan tingkat kreativitas siswa.

Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat dalam penelitian ini adalah SMKN 1 Donorojo dan waktu penelitian dilakukan selama 5 bulan dan pengumpulan data dilakukan pada bulan Februari - Juni 2020 semester genap tahun ajaran 2019/2020, sesuai dengan kalender akademik sekolah.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Donorojo yang merupakan informan utama. Pemilihan subjek dilakukan dengan cara memilih sampel beberapa siswa dan guru yang mengampu mata pelajaran dasar desain grafis.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan teknik Observasi, teknik tes, wawancara, dan dokumentasi.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen Tes

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah tes yang telah disusun oleh peneliti. Instrumen tes berisi soal berbentuk uraian untuk mengukur ketercapaian siswa dalam pembelajaran. Tes yang diberikan oleh peneliti berupa desain dalam membuat poster yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Tema yang diberikan merupakan tema yang sangat familiar tetapi mengandung permasalahan yang cukup kompleks yaitu tentang lingkungan.

Instrumen Wawancara

Wawancara dilakukan pada tahap setelah tahap observasi yaitu pengumpulan informasi. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis – garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. (Sugiyono,2015:233)

Wawancara dilakukan kepada beberapa orang siswa kelas X TKJ 1 dan guru mata pelajaran dasar desain grafis di SMK N 1 Donorojo. Wawancara tersebut dilakukan secara tidak terstruktur dan bertujuan untuk memperoleh informasi dan memperoleh data lebih dalam yang berkenaan dengan aspek-aspek variabel yang diakomodasi diantaranya tentang kreativitas siswa dan metode pembelajaran PJBL.

Instrumen wawancara berisi tentang pertanyaan – pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian. Adapun beberapa instrumen wawancara sebagai berikut.

Instrumen Wawancara dengan Guru

Instrumen wawancara dengan guru mata pelajaran dasar desain grafis berisi pertanyaan – pertanyaan yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Pertanyaan yang diberikan peneliti antara lain seputar pengetahuan guru terhadap metode pembelajaran PJBL, identifikasi karakteristik siswa saat mengikuti pembelajaran dasar desain grafis, dan bagaimana kreativitas siswa saat mengikuti pembelajaran.

Instrumen Wawancara dengan Siswa

Instrumen wawancara dengan siswa berisi pertanyaan – pertanyaan yang berhubungan dengan metode pembelajaran PJBL pada mata pelajaran dasar desain grafis. Pertanyaan yang diberikan antara lain pemahaman siswa terhadap soal yang diberikan peneliti, identifikasi pemahaman siswa terhadap materi desain grafis yang diajarkan, dan bagaimana peneliti mengetahui kreativitas siswa dari soal yang diberikan.

Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul dan tervalidasi dianalisis secara deskriptif. Analisis deskriptif untuk mengetahui ketercapaian kemampuan kreativitas siswa kelas X TKJ SMK N 1 Donorojo. Penentuan tingkat kreativitas siswa menggunakan formula rentang yang tertuang dalam tabel berikut.

Tabel
Rentang Tingkat Kemampuan Kreativitas Siswa

Interval	Skor (X)	Kategori
$Mi + 1,5 Si < X$	$75 < X$	Sangat Tinggi
$Mi + 0,5 Si < X \leq Mi + 1,5 Si$	$58,35 < X \leq 75$	Tinggi
$Mi - 0,5 Si < X \leq Mi + 0,5 Si$	$41,65 < X \leq 58,35$	Sedang
$Mi - 1,5 Si < X \leq Mi - 0,5 Si$	$25 < X \leq 41,65$	Rendah
$X \leq Mi - 1,5 Si$	$X \leq 25$	Sangat Rendah

(Sumber: Ebel dan Frisbie, 1991: 280)

Keterangan :

Mi = Rata-rata skor ideal = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimum)

Si = Simpangan baku ideal = $\frac{1}{6}$ (skor maksimum ideal – skor minimum ideal)

X = Skor empiris

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini menggunakan dua cara pengumpulan data yaitu wawancara dan hasil kerja siswa. Wawancara meliputi guru mata pelajaran dasar desain grafis dan siswa kelas X TKJ 1 SMKN 1 Donorojo. Sedangkan hasil kerja siswa didapat dengan partisipan beberapa siswa kelas X TKJ 1 SMKN 1 Donorojo. Hasil dari wawancara dengan narasumber guru mata pelajaran dasar desain grafis dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran dasar desain grafis guru sudah pernah menerapkan pembelajaran dengan metode pembelajaran *project based learning*, akan tetapi guru belum memahami dan menerapkan metode tersebut sesuai sintaks yang ada.

Selama dilakukan penelitian, siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat dari tanggapan siswa bahwa mereka senang terhadap pembelajaran berbasis proyek atau praktik secara langsung. Siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran tersebut. Siswa bisa bebas dalam berpikir dan lebih mudah dalam menuangkan ide yang dimiliki. Hal tersebut menunjukkan kesesuaian dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Oktavianto (2017) bahwa PJBL dinyatakan mampu dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa karena di dalam sintaks pembelajaran tersebut terdapat aktivitas-aktivitas siswa yang melatih mereka untuk berpikir kritis. Ketika siswa mampu menggunakan logikanya untuk berpikir kritis maka akan mendorong siswa untuk lebih kreatif dan mengeksplor ide-idenya.

Proyek yang diberikan oleh peneliti berupa desain dalam membuat poster yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Tema yang diberikan merupakan tema yang sangat familiar tetapi mengandung permasalahan yang cukup kompleks yaitu tentang lingkungan. Mengingat sekarang ini permasalahan lingkungan menjadi suatu permasalahan yang sangat penting untuk diperhatikan. Dari tema yang diberikan tersebut peneliti berharap siswa bisa lebih tertantang untuk berpikir kreatif dan memberikan solusi yang menarik melalui poster untuk mengajak semua orang agar memperhatikan lingkungan sekitar dan lebih mencintai alam. Penugasan-penugasan pada model PJBL yang berupa tugas proyek akan merangsang seluruh indra siswa untuk mengerjakan tugas-tugas ataupun permasalahan-permasalahan yang diberikan oleh guru, sehingga siswa akan terbiasa aktif dan kreatif dalam menyelesaikan permasalahan yang ada (Milla, dkk, 2014).

Hasil kerja proyek siswa menunjukkan hasil yang cukup memuaskan. Data yang diperoleh dari hasil tes siswa berdasarkan tabel rentang tingkat kemampuan kreativitas siswa adalah siswa A mendapatkan nilai 67 berarti siswa memiliki tingkat kreativitas tinggi, siswa B mendapatkan nilai 72 berarti siswa memiliki tingkat kreativitas tinggi, dan siswa C mendapatkan nilai 83 berarti siswa tersebut memiliki tingkat kreativitas sangat tinggi. Siswa bisa dikatakan kreatif apabila siswa mampu untuk menghasilkan sebuah karya yang dapat berguna sehingga dapat dianggap bahwa kemampuan kreativitas seseorang dapat dilihat dari bagaimana cara dia bekerja ataupun hasil menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan kreativitas (Suyidno et al., 2019).

Pada saat pengamatan di lapangan, terlihat siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam penggunaan *tools* desain yang ada dan tidak terpaku pada perintah guru saja. Mereka bisa dengan bebas dan mudah mengaplikasikan desain dan berusaha semaksimal mungkin untuk menghasilkan karya yang bernilai kreatif tinggi. Guru sebagai fasilitator membimbing ketika proyek berlangsung dan selalu memantau hasil kerja siswa mulai dari mengumpulkan ide, proses pembuatan, sampai finishing. Sehingga guru bisa menghasilkan penilaian yang autentik tidak berdasarkan hasil akhirnya saja.

Berdasarkan dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa model PJBL adalah pembelajaran inovatif yang menitik beratkan siswa dalam pemecahan suatu masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi sehingga kreativitas dan motivasi siswa meningkat. Dalam hal ini guru mengajukan permasalahan nyata, memberikan dorongan, memotivasi dan menyediakan bahan ajar, dan fasilitas yang diperlukan peserta didik untuk memecahkan masalah. Selain itu, guru memberikan dukungan dalam upaya meningkatkan temuan dan perkembangan intelektual peserta didik (Susanto, 2020). PJBL dalam penelitian dapat dikatakan memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan

berpikir kreatif siswa SMKN 1 Donorojo, hal tersebut diperkuat oleh Lestyoningsih & Hidayati (2017), bahwa model pembelajaran PJBL disarankan untuk diterapkan pada pembelajaran kejuruan atau pembelajaran produktif lainnya karena memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan penjabaran yang telah dibahas, dapat diambil beberapa kesimpulan bahwa sesuai data yang diperoleh peneliti, metode pembelajaran PJBL mampu memudahkan siswa dalam mengembangkan serta memunculkan kreativitasnya, dan berdasarkan hasil tes dapat disimpulkan bahwa dengan adanya metode pembelajaran PJBL siswa mampu mengerjakan tes yang diberikan peneliti dengan baik. Data yang diperoleh dari hasil tes siswa berdasarkan tabel rentang tingkat kemampuan kreativitas siswa adalah siswa A mendapatkan nilai 67 berarti siswa memiliki tingkat kreativitas tinggi, siswa B mendapatkan nilai 72 berarti siswa memiliki tingkat kreativitas tinggi, dan siswa C mendapatkan nilai 83 berarti siswa tersebut memiliki tingkat kreativitas sangat tinggi.

Saran

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan masih memiliki kekurangan sehingga untuk penelitian selanjutnya disarankan untuk memperhatikan dan membenahi kekurangan berikut ini:

Untuk mengetahui kreativitas siswa sampel penelitian perlu mencakup lebih luas lagi tidak hanya beberapa siswa dalam satu kelas, sehingga data yang didapatkan lebih lengkap.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya untuk bidang yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Ebel, R.L & Frisbie, D.A. 1991. *Essentials of Educational Measurement, 5th. Ed. New Delhi: Prentice Hall*
- Lestyoningsih, N., & Hidayati, L. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Siswa Kelas XI Tata Busana 2 SMK Negeri 2 Boyolangu Tulungagung. *Jurnal Tata Busana*, 9 (2).

- Milla Minhatul Maula, M., Jekti Prihatin, P., & Kamalia Fikri, F. (2014). Pengaruh model PjBL (*Project-based learning*) terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa pada materi pengelolaan lingkungan.
- Oktavianto, Eka. 2017. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan *Google Earth* Terhadap Keterampilan Berpikir Spasial. Yogyakarta: STIKes Surya Global Yogyakarta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, S. (2020). Pengaruh Model *Project Based Learning* (Pjbl) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X di SMK PGRI 4 Bandar Lampung (*Doctoral dissertation*, UIN Raden Intan Lampung). Lampung.
- Suyidno, Dewantara, D., Nur, M., & Yuanita, L. (2019). *Maximize student's scientific process skill within creatively product designing: creative responsibility based learning. In Proceeding The 5th South East Asia Development Research (SEA-DR) International Conference.*

