

METODE PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA: STUDI KASUS MAN 1 PASURUAN MATERI KERAJINAN INSPIRASI BUDAYA LOKAL NONBENDA

Navida Ima Maisa

Madrasah Aliyah Negeri 1 Pasuruan, Jl. Balai Desa Glanggang No 3.A, Kecamatan Beji, Kabupaten Pasuruan
navidaimamaisa201@gmail.com

Abstrak

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, khususnya pada tingkat sekolah menengah atas, penggunaan metode *Project Based Learning* dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu materi yang dibutuhkan untuk diaplikasikan dengan metode ini adalah mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Melalui materi ini, siswa tidak hanya belajar tentang keterampilan teknis dalam merancang dan membuat produk, tetapi juga tentang kemampuan berpikir kreatif, pemecahan masalah, dan apresiasi terhadap budaya lokal. Namun dalam kenyataannya siswa kurang terbiasa belajar mandiri dan cepat merasa bosan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil penerapan metode project based learning dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan. Sumber data yang digunakan berasal dari setiap LKPD yang diberikan dalam setiap kali pertemuan, dan dapat disimpulkan bahwa-adanya dampak yang sangat positif antara penggunaan metode *Project Based Learning* dengan peningkatan hasil belajar siswa dalam aspek kognitif maupun aspek psikomotorik. Pada aspek kognitif mengalami peningkatan 14,2 % dari siklus 1 ke siklus yang ke 2. Kemudian, pada aspek psikomotorik juga mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus yang ke 2 sebanyak 9,15%. Implikasi dari temuan ini diperlukan untuk mengetahui seberapa seberapa pengaruh penerapan metode project based learning dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan.

Kata Kunci: Kerajinan, Budaya Lokal Nonbenda, Kreativitas, *Project Based Learning*

Abstract

In the context of education in Indonesia, particularly at the senior high school level, the use of the Project Based Learning method is essential in the learning activities. One of the subjects that is highly suitable for application with this method is the Craft and Entrepreneurship subject. In this subject, students not only learn technical skills in designing and creating products but also develop creative thinking, problem-solving abilities, and appreciation for local culture. The issues that form the basis of this research are: First, students are not accustomed to independent learning. Students lack initiative in studying the material, seeking relevant references related to the chapters taught at home. This is related to students who do not have textbooks, so they prefer to wait for explanations from the teacher. Second, students quickly become bored due to the use of delivery methods that are limited to note-taking and lectures, prompting students to want to end the ongoing lesson quickly. The method used in this research is the Project Based Learning method or project-based learning. The selection of this method is because craft and entrepreneurship subjects involve students in real projects that require them to work in teams, apply learned concepts, and develop critical thinking, cooperation, and creativity skills. The results of this research can be summarized as an improvement in students' learning outcomes in both cognitive and psychomotor aspects. In the cognitive aspect, there was an increase of 14.2% from cycle 1 to cycle 2. Then, in the psychomotor aspect, there was also an increase from cycle 1 to cycle 2 by 9.15%.

Keywords: Creativity, Non-Object Local Cultural Inspiration Crafts, *Project Based Learning*

Kreativitas adalah kemampuan untuk

mencipta, kreativitas diterjemahkan sebagai kemampuan untuk menghasilkan atau memproduksi sesuatu yang belum ada sebelumnya, baik berupa konsep yang baru maupun gagasan yang baru diciptakan dengan menggabungkan banyak unsur yang ada kemudian di ubah. (Astuti et al., 2023; Buana & Maharani, 2020; Nurliana et al., 2022).

Penciptaan konsep baru dengan mengombinasikan elemen yang sudah ada, sehingga dapat terciptanya kesan yang inovatif melalui kreativitas dapat diciptakan oleh anak-anak (Sindi Selpia Pebriana, 2023) dalam (Holis, 2017; Lestari & Suntari, 2023)

Fisher dalam Pentury (2017) menyatakan bahwa guru kreatif memberikan inspirasi pada peserta didik untuk menghasilkan pembelajaran yang kreatif. Untuk memotivasi dan memunculkan ide kreativitas anak didik maka guru diharuskan mengaplikasikan pembelajaran yang kreatif. (Arti Dwi Gustyas, 2021). Salah satu aspek penilaian yang memiliki persentase rendah pada jenjang SMA/MA adalah kreativitas siswa. hal ini dapat diakibatkan oleh dua hal, yang pertama siswa lebih menganggap penting pelajaran yang berbasis teori, yang kedua pelajaran yang berbasis proyek dipandang sebelah mata dan termasuk pelajaran yang mudah, karena hanya membutuhkan tenaga saja. dua permasalahan ini berkaitan dengan hasil dari observasi pada peserta didik kelas X-A di mana peserta didik mengalami kesulitan dalam mencari ide, berpikir kritis, dan inovatif, serta kurang berani dalam mengungkapkan ide dan gagasan yang dimiliki.

Pada kenyataannya, kreativitas yang dimiliki kelas X-A masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari pertanyaan yang diajukan oleh peneliti pada awal pertemuan. Respon yang didapat adalah, siswa kurang antusias dalam menjawab pertanyaan karena tidak memiliki

Pendahuluan

Kerajinan tangan merupakan salah satu di antara mata pelajaran yang mendorong siswa untuk berkreasi dan menghasilkan produk yang bermanfaat. Kreativitas dan kemandirian dalam mempelajari profesi seni rupa menjadi faktor penentu keberhasilan mata pelajaran ini. (*Budiaty, 2022*). Selain kreativitas dan kemandirian, mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan juga menilai dari aspek kerja sama tim dan berpikir kritis, bagaimana siswa dapat menciptakan suatu produk yang memiliki nilai estetika dan nilai jual. pada abad ke-21 tuntutan kerja menginginkan para pekerja yang memiliki berbagai keterampilan yang harus dikuasai. Keterampilan abad ke-21 tersebut meliputi: kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas dan inovasi, kolaborasi, komunikasi, literasi informasi, literasi media, literasi teknologi, fleksibilitas dan kemampuan beradaptasi, kepemimpinan dan tanggung jawab, inisiatif, produktivitas, akuntabilitas, serta interaksi sosial dan lintas budaya. (1Archambault et.al,2010; 2 Fajri et.al, 2020; 3 Kendra & Vihar, 2020; 4Laar et.al, 2020; 5Rayna & Striukova, 2020) dalam (*Anis Fitriyah, 2021*)

Penelitian ini berupaya mengetahui efektivitas metode Project Based Learning terhadap kreatifitas siswa. Melalui model pembelajaran Project Based Learning, peserta didik dapat memperoleh ilmu melalui pengalaman langsung atau yang dikenal sebagai Experiential Learning. Project based learning mengajak peserta didik belajar secara aktif mengemukakan ide atau gagasan untuk menyelesaikan proyek yang dikerjakan (*Rati, 2023*).

Kreativitas merupakan suatu keterampilan yang harus dimiliki siswa untuk menghadapi perubahan di Abad 21. Kata kreativitas secara etimologis berasal dari bahasa Inggris yaitu *creative* yang berarti daya cipta. (*Fatmah, 2021*).

Buku Teks Pelajaran (BTP), kedua siswa merasa bosan dengan penggunaan metode umum yang biasa digunakan oleh guru, karena hanya sebatas ceramah dan mencatat. Dari permasalahan ini, peneliti menarik kesimpulan bahwa perlu adanya peningkatan kreativitas untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas X-A.

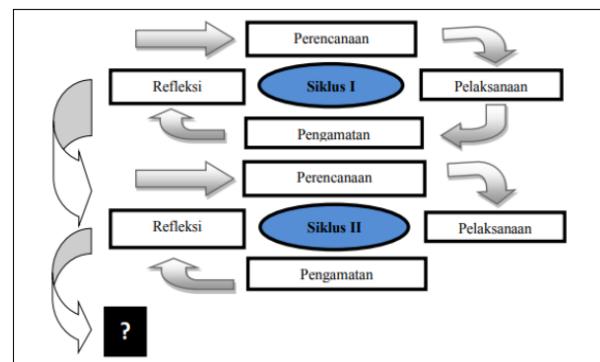
Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan PjBL dapat meningkatkan hasil belajar terutama pada aspek kreativitas pada siswa mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Sebagai contoh, sebuah penelitian bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran PjBL, hasil yang diperoleh bahwa penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari observasi awal ke siklus 2 sebesar 43,94 persen. (Dewa Kadek Dwi Manggala, 2019)

Selain itu, penggunaan model pembelajaran ini juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar pada materi pengolahan makanan awetan bahan nabati dan hewani mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. (Nurhayati, 2021) Dengan demikian, terdapat bukti kuat bahwa penggunaan PjBL dapat berkontribusi pada meningkatkan hasil belajar khususnya pada aspek kreativitas siswa pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.

Peningkatan kreativitas siswa merupakan aspek penting dalam pendidikan modern, di mana pembelajaran bukan hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tapi juga pengembangan kemampuan kreatif, berpikir kritis dan inovatif. Oleh sebab itu, suatu hal yang penting bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang mendorong peningkatan pada aspek kreativitas siswa. Salah satu bentuk kreativitas yang dapat dijelajahi adalah melalui materi kerajinan inspirasi dari kekayaan budaya lokal nonbenda. Pendekatan ini tidak hanya memberikan siswa kesempatan untuk

meningkatkan kreativitas, tetapi juga memupuk rasa cinta, kepekaan nilai-nilai budaya lokal, dan kebanggaan terhadap warisan budaya setempat yang dapat mereka wujudkan melalui karya seni dan kerajinan.

Metode Penelitian



Gambar 1 Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Taggart

Penelitian ini dibagi menjadi dua siklus, siklus 1 dan 2. penelitian ini direalisasikan pada bulan Juli–September 2023 yang dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pasuruan. subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas X-A berjumlah 33 siswa dengan pokok materi kerajinan dengan inspirasi budaya lokal nonbenda.

Dari setiap siklus terdapat tiga kali pertemuan, yang diawali dengan perencanaan dilanjutkan dengan pelaksanaan, pengamatan dan diakhiri dengan refleksi. kegiatan perencanaan terdiri dari mempersiapkan bahan ajar untuk pelaksanaan penelitian, pada kegiatan pelaksanaan yaitu, bentuk realisasi dari rancangan yang telah dibuat, pada tahap pengamatan yaitu pengamatan yang dilakukan saat penelitian berlangsung, dan refleksi yaitu berupa kegiatan evaluasi untuk mengukur tingkat keberhasilan penelitian yang dilakukan. beberapa instrumen penelitian yang digunakan dalam penelelitian ini antara lain, tes kognitif

(pengetahuan) yang berupa lembar kerja peserta didik (LKPD 1) menganalisis kerajinan dengan inspirasi budaya lokal nonbenda, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD 2) penulisan *timeline* dan tes psikomotorik (keterampilan) yang berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD 3) membuat desain perencanaan kerajinan.

Uraian data yang berasal dari penelitian ini mencakup peningkatan nilai pengetahuan peserta didik yang diukur melalui hasil dari LKPD 1 dan LKPD 2, serta peningkatan nilai psikomotorik peserta didik yang diukur melalui hasil dari LKPD 3. Semua data, baik kualitatif maupun kuantitatif, yang diperoleh dari siklus 1 dan 2, dianalisis dan diuraikan sesuai dengan pertanyaan penelitian yang telah diputuskan.

Hasil dan Pembahasan

Siklus 1

Siklus 1 dilaksanakan di awalan bulan semester ganjil, Agustus 2023 di kelas X-A MAN 1 Pasuruan. pada siklus pertama ini terdapat tiga pertemuan, dimulai pada tanggal 2, 9, dan 16 Agustus 2023. siklus 1 dalam pertemuan pertama, terdapat 3 sintak, yaitu menentukan topik, kegiatan prakomunikatif, dan menyiapkan pertanyaan arahan. pertama menentukan topik, peneliti membuat kesepakatan dengan siswa mengenai topik yang akan dibahas yang sesuai dengan kompetensi dasar (KD) 3.2 mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan yaitu kerajinan dengan inspirasi budaya lokal nonbenda, kedua kegiatan prakomunikatif peneliti memberikan arahan mengenai kosakata baru pada topik yang dibahas dan pada sintak ini peneliti memberikan tes pemahaman siswa pada LKPD 1 menganalisis kerajinan dengan inspirasi budaya lokal nonbenda yang sesuai dengan topik yang akan dibahas, ketiga menyiapkan pertanyaan arahan, berupa beberapa pertanyaan dari peneliti kepada siswa

dari tayangan gambar yang sudah ditampilkan melalui media pembelajaran. Dari tayangan tersebut akan memunculkan beberapa pertanyaan dari siswa yang dapat menstimulus untuk lebih memahami topik yang akan dibahas.



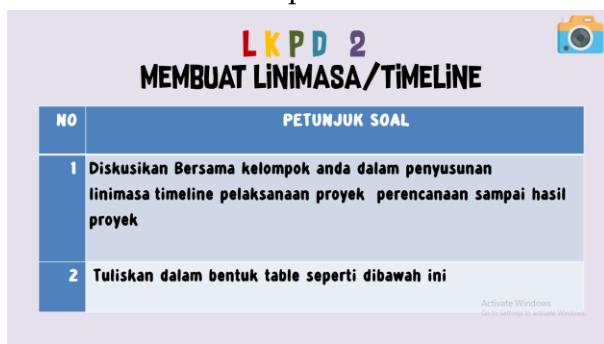
Gambar 2 LKPD 1 Analisis Kerajinan Budaya Lokal Nonbenda Sekitar

LKPD 1 ANALISIS KERAJINAN BUDAYA LOKAL NON BENDA SEKITAR			
NAMA	1. ILMARIAH SULISTYO, S.Pd.		
KELAS	X-A		
ABSEN	1		
1. Sebutkan 5 budaya local non benda apa saja yang ada di daerahmu			
2. Tuliskan jenis-jenis budaya lokal non benda tersebut, nama, judul disertai penjelasan singkat			
No.	BUDAYA LOKAL NON BENDA	JUDUL	PENJELASAN
1	Tari Saman	Tari Saman	Rasakan pengembangannya oleh leceng temek dalam tari yang merupakan simbol keberadaan suatu bangsa
2	Malin Kundang	Malin Kundang	cerita tentang seorang wanita yang berjalan-jalan ke atas kapal
3	Malin Kundang	Bersuci di Sungai	memanggang makluk halus
4	Malin Kundang	Ondel-ondel	peranginan halus yang
5	Cerita Bojongsari	Brusto Mengang	peranginan halus yang

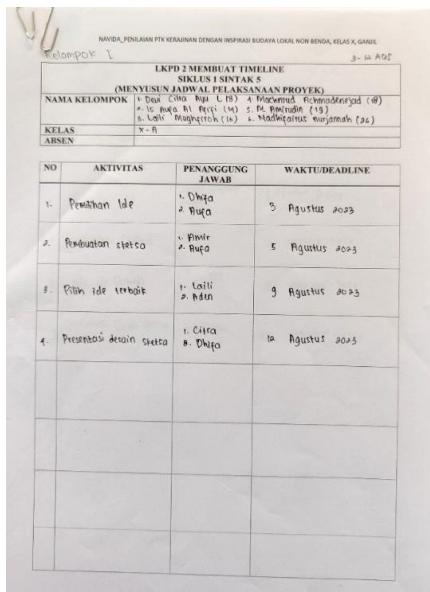
Gambar 3 Hasil LKPD 1 Analisis Kerajinan Budaya Lokal Nonbenda Sekitar

pertemuan kedua terdapat 3 sintak, yaitu mendesain perencanaan proyek, menyusun jadwal pelaksanaan proyek dan penyelesaian proyek. pertama, mendesain perencanaan proyek, peneliti membagi siswa ke dalam 6 kelompok yang beranggotakan 5-6 orang, setiap kelompok mulai berdiskusi membuat perencanaaan proyek berupa sketsa berdasarkan topik yang sudah ditentukan pemilihan. selanjutnya setiap kelompok menyusun jadwal pelaksanaan proyek atau biasa disebut dengan

membuat *timeline/linimasa* pelaksanaan proyek yang tertera pada LKPD 2. setiap kelompok menuliskan perencanaan waktu selama proses pembuatan proyek kerajinan inspirasi budaya lokal nonbenda. tahapan ketiga, penyelesaian proyek, setelah menyusun jadwal pelaksanaan proyek (*timeline/linimasa*) dengan menyelesaikan LKPD 2, kegiatan selanjutnya adalah, setiap kelompok menyelesaikan LKPD 3 yaitu pembuatan desain (*sketsa*) kerajinan dengan inspirasi budaya lokal nonbenda yang sudah ditentukan oleh peneliti.



Gambar 4 LKPD 2 membuat linimasa



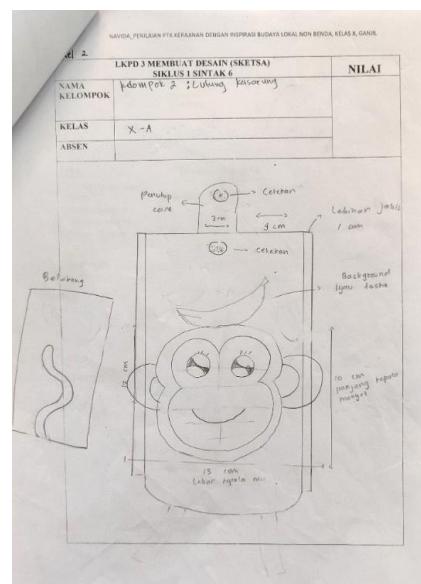
Gambar 5 Hasil LKPD 2 pembuatan linimasa/timeline

L K P D 3

MEMBUAT DESAIN SKETSA KERAJINAN

- KERAJINAN YANG DIPILIH ADALAH BENDA FUNGSIONAL / PUNYA NILAI KEGUNAAN
- DESAIN / SKETSA DIKERJAKAN DI KERTAS YANG SUDAH DISEDIAKAN
- MENGGUNAKAN PENSIL 2B
- MEMPERTIMBANGKAN PRINSIP DESAIN
- WAJIB MENDAPATKAN ACC GURU

Gambar 6 LKPD 3 Pembuatan Desain (Sketsa) Kerajinan



Gambar 7 Hasil LKPD 3 Pembuatan Desain (Sketsa) Kerajinan

Pertemuan ketiga terdapat 2 sintak, menguji, menilai dan mengevaluasi hasil proyek dan kegiatan pembelajaran. Pada pertemuan ketiga, sintak yang pertama adalah menguji dan menilai hasil proyek. Setiap kelompok mempresentasikan hasil dari LKPD 2 penyusunan *timeline/linimasa*, dan LKPD 3 Pembuatan Desain (*sketsa*) kerajinan dengan inspirasi budaya lokal nonbenda. sesi presentasi dibatasi 10 menit, dan 5 menit sesi tanya jawab. Sintak ke dua mengevaluasi hasil proyek dan kegiatan pembelajaran, yaitu kritik dan saran dari teman, peneliti dari hasil presentasi setiap kelompok. setelah proses diskusi dan penilaian kegiatan presentasi selesai, dilakukanlah Tes Kognitif kepada peserta didik. Menggunakan

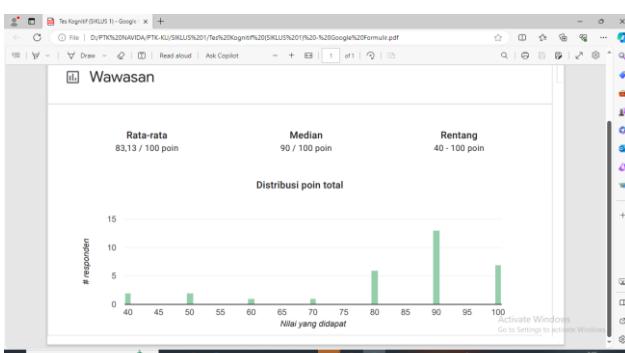
aplikasi *google form*, berjumlah 10 soal yang harus dikerjakan dalam waktu yang sudah ditentukan.



Gambar 8 Presentasi hasil LKPD 2 linimasa dan LKPD 3 hasil proyek



Gambar 9 Tes kognitif 1



Gambar 10 Hasil tes kognitif siklus 1

Siklus 2

Siklus kedua dimulai dari bulan September 2023, dikelas yang sama dengan subjek penelitian yang sama seperti siklus sebelumnya. siklus kedua terdapat tiga kali pertemuan, dimulai tanggal 23, 30 agustus dan berakhir 6 september 2023. pada pertemuan

pertama siklus kedua, peneliti tidak lagi memberikan informasi awal kepada peserta didik terkait penjelasan dan pemodelan tentang penelitian yang akan digunakan, akan tetapi langsung memulai dengan sintak 1 yaitu menentukan topik yang akan dibahas.

Berdasarkan hasil pengamatan, pada siklus ini peserta didik tetap melaksanakan pembelajaran secara individu dan secara kelompok, serta jumlah LKPD yang sama yaitu, LKPD 1, 2 dan 3. dilihat dari jumlah sintak yang digunakan pada siklus 2 ini juga sama dengan siklus 1 yang berjumlah 8 sintak. hal yang membedakan siklus 1 dan 2 adalah dari segi tingkat kesulitan tema yang disajikan. dalam siklus 1 mengusung tema secara umum, yaitu kerajinan dengan inspirasi budaya lokal nonbenda Indonesia yang terilustrasikan pada LKPD 3 dengan menggunakan 1 posisi sudut pandang dari arah depan, sedangkan pada siklus 2 peneliti mengusung tema kerajinan dengan inspirasi budaya lokal nonbenda jawa timur, yang secara khusus membatasi pada wilayah jawa timur dan pada LKPD 3 mengilustrasikan dari 4 posisi sudut pandang, depan, samping kanan, kiri dan belakang.

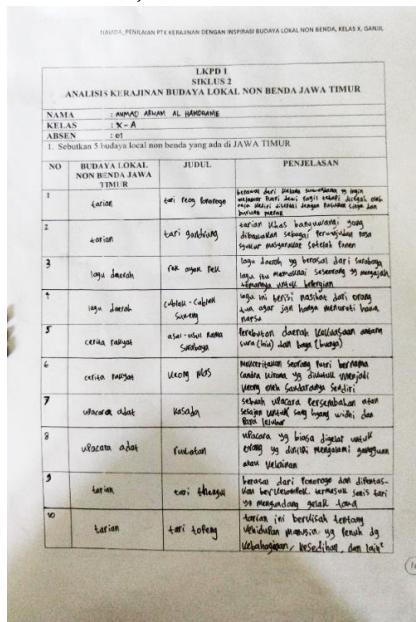
Tanggal 23 Agustus 2023 merupakan pertemuan pertama dalam siklus 2 dengan durasi 2 jam pelajaran (90 menit). pertemuan pertama terdiri dari 3 sintak yaitu, menentukan topik, kegiatan prakomunikatif dan menyiapkan pertanyaan arahan. pada pertemuan pertama dalam siklus 2, penentuan topik dimulai dari penentuan topik yang sesuai kompetensi dasar (KD) 3.2 mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan yaitu kerajinan dengan inspirasi budaya lokal nonbenda jawa timur. kemudian dilanjutkan dengan kegiatan prakomunikatif yaitu pengenalan kosakata baru, dengan menganalisis dari topik yang akan dibahas dan pada tahap ini peserta didik mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD) 1 menganalisis

kerajinan dengan inspirasi budaya lokal nonbenda jawa timur. kegiatan ketiga pada siklus pertama ini adalah kegiatan menyiapkan pertanyaan arahan berupa pertanyaan dari peneliti kepada peserta didik dari tayangan gambar yang sudah ditampilkan melalui media pembelajaran. dari tayangan tersebut akan memunculkan beberapa pertanyaan yang dapat menstimulus peserta didik untuk lebih memahami topik yang akan dibahas.



NO	BUDAYA LOKAL NON BENDA	JUDUL	PENJELASAN
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

Gambar 11 Analisis kerajinan budaya lokal *non benda* jawa timur



NO	BUDAYA LOKAL NON BENDA JAWA TIMUR	JUDUL	PENJELASAN
1	lari	lari reng kelingking	lari dari jalan kereta api menuju pantai dan cari ikan di laut, atau berlari di atas tanah pasir pantai
2	lari	lari ganting	lari jalur kereta api menuju pantai selama berjam-jam
3	laga domba	ruk ruk pok	laga domba yg berlangsung dari pagi hingga malam hari setelah 95 mengadu laga itu mencuci setiap 95 mengadu laga
4	laga domba	lomba - cabikan	laga ini berisi persaingan dari dua lomba yg sama meraksa kuda
5	cerita rakyat	cerita rakyat	berlatar cerita (kisah) tentang cerita (laga) dan laga (laga)
6	cerita rakyat	luring plus	berlatar cerita buku keramaian (cerita rakyat) dalam bentuk teks yang baik
7	ulunca adat	ulungan	ulungan merupakan teknik menyanyi dalam bentuk menyanyi bersama-sama
8	ulunca adat	rukutan	ulungan yg biasa digunakan untuk menyanyi dalam bentuk menyanyi bersama-sama
9	tarion	tarion	keras dari kerongkong dan dilakukan berulang-ulang, kerongkong sering kali tarion yg berulang-ulang
10	tarion	tarion tarion	keras dari kerongkong dan dilakukan berulang-ulang, kerongkong tarion yg berulang-ulang, kerongkong tarion

Gambar 12 Hasil analisis kerajinan budaya lokal nonbenda jawa timur

Pertemuan kedua direalisasikan tanggal 30 Agustus 2023 dengan durasi 90 menit. pada pertemuan kedua terdiri dari 3 sintak yaitu, mendesain perencanaan proyek, menyusun jadwal, dan diakhiri dengan penyelesaian proyek.

Pertemuan kedua ini diawali dengan mengajukan pertanyaan kepada peserta didik mengenai kerajinan dengan inspirasi budaya yang ada dijawa timur melalui gambar yang ditampilkan pada media pembelajaran peneliti.



Gambar 13 Media pembelajaran kerajinan dengan inspirasi budaya lokal jawa timur

pada pertemuan ini tidak lagi membentuk kelompok seperti pada siklus 1. karna, masih menggunakan kelompok yang sama disiklus sebelumnya. langkah pertama dalam pertemuan kedua ini adalah, mendesain perencanaan proyek, setiap kelompok mulai berdiskusi membuat perencanaan mengenai sketsa yang akan mereka buat berdasarkan pemilihan karakter cerita rakyat yang sudah ditentukan. sintak kedua adalah menyusun jadwal pelaksanaan proyek, setiap kelompok mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang ke 2, yaitu membuat timeline/linimasa pelaksanaan proyek (menyusun jadwal pelaksanaan proyek). pada LKPD 2 penulisan timeline/linimasa, setiap kelompok menuliskan perencanaan waktu selama proses pembuatan proyek kerajinan inspirasi budaya lokal nonbenda jawa timur. dan terakhir adalah sintak ke 3, yaitu penyelesaian proyek. setelah menyelesaikan LKPD 2 timeline/linimasa pelaksanaan proyek (Menyusun jadwal pelaksanaan proyek), kegiatan selanjutnya adalah, setiap kelompok mengerjakan LKPD 3 pembuatan desain (sketsa) kerajinan dengan inspirasi budaya lokal nonbenda jawa timur, setiap kelompok membuat rancangan/desain

sketsa kerajinan dengan inspirasi budaya lokal nonbenda jawa timur. LKPD 3 pada siklus 2 ini berbeda dengan siklus 1. perbedaannya pada pemilihan topik dan arah sudut pandang gambar. pada siklus 1 penggunaan topik masih meluas, yaitu kerajinan dengan inspirasi budaya lokal nonbenda Indonesia dan mengilustrasikan kedalam 1 sudut pandang arah depan saja, sedangkan pada siklus 2 penggunaan topik fokus ke wilayah jawa timur dan megilustrasikan kedalam 4 sudut pandang, arah depan, belakang, samping kanan dan samping kiri. pada proses penggerjaan LKPD 2 dan 3, peneliti juga sembari memonitoring setiap kelompok, dan memberikan masukan serta saran.

LKPD 2 MEMBUAT LINIMASA/TIMELINE	
NO	PETUNJUK SOAL
1	Diskusikan Bersama kelompok anda dalam penyusunan linimasa timeline pelaksanaan proyek perencanaan sampai hasil proyek
2	Tuliskan dalam bentuk table seperti dibawah ini

Gambar 14 LKPD 2 pembuatan linimasa/timeline

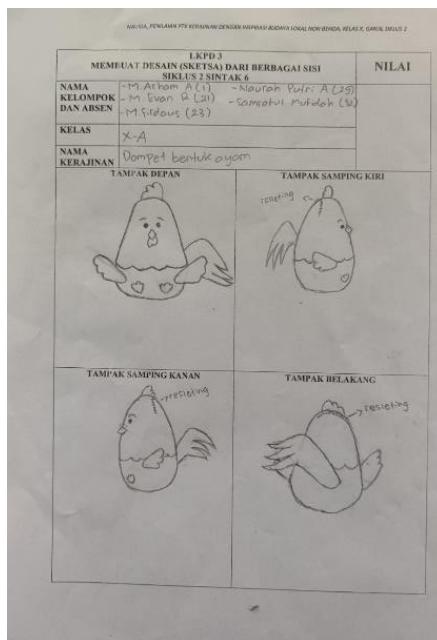
Gambar 15 Hasil LKPD 2 pembuatan linimasa/timeline

L K P D 3

MEMBUAT DESAIN SKETSA KERAJINAN DARI BERBAGAI 4 SUDUT PANDANG

- KERAJINAN YANG DIPILIH ADALAH BENDA FUNGSIONAL / PUNYA NILAI KEGUNAAN
- DESAIN / SKETA DIKERJAKAN DI KERTAS YANG SUDAH DISEDIAKAN
- MENGGUNAKAN PENSIL 2B
- MEMPERTIMBANGKAN PRINSIP DESAIN
- WAJIB MENDAPATKAN ACC GURU

Gambar 16 LKPD 3 pembuatan desain (sketsa) kerajinan dengan inspirasi budaya lokal nonbenda dari 4 sudut pandang



Gambar 17 Hasil LKPD 3 pembuatan desain (sketsa) kerajinan dengan inspirasi budaya lokal nonbenda dari 4 sudut pandang

Pertemuan ketiga dipraktikkan pada tanggal 6 September 2023 dengan durasi yang sama seperti pertemuan sebelumnya. pertemuan ketiga terdiri dari 2 sintak/tahapan yaitu, menguji dan menilai hasil proyek, mengevaluasi hasil proyek dan kegiatan pembelajaran.

Pada pertemuan ketiga, sintak yang pertama adalah menguji dan menilai hasil proyek. setiap kelompok mempresentasikan hasil dari LKPD 2 penyusunan timeline/linimasa, dan LKPD 3 pembuatan desain (sketsa) kerajinan dengan inspirasi budaya lokal nonbenda jawa timur dari 4 sudut pandang, depan, samping kiri



Gambar 19 Tes kognitif 2



Gambar 20 Tes kognitif 2 menggunakan aplikasi wordwall



Gambar 18 Presentasi hasil LKPD 2 linimasa dan LKPD 3 hasil proyek

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase	Rata-Rata
1	95-100	7	21,2 %	
2	90-94	12	36,3%	
3	85-89			
4	80-84	6	18%	80,3
5	75-79			
6	70-74	1	3,3 %	
7	<69	7	21,2 %	
Jumlah		33	100%	

Results by student						
Student	SORT BY	Submission	Name	Correct	Incorr.	Time
Mohammad Amirudin	12:44 - 6 Sep 2023	10	2	1:46		
Naufal Aqil Nuhgraha	12:44 - 6 Sep 2023	10	2	1:52		
Fatmali Azahra	12:45 - 6 Sep 2023	10	0	1:21		
Farris suka Danish	12:45 - 6 Sep 2023	10	1	1:43		

Results by student						
Student	SORT BY	Submitted	Name	Correct	Incorr.	Time
MUHAMMAD EVAN RASENDRIYA SETIYAWAN	12:46 - 6 Sep 2023	10	0	1:05		
Sarmotul mufidah	12:45 - 6 Sep 2023	10	1	1:22		
MACHMUD ACHMADENNIAJAD	12:45 - 6 Sep 2023	10	2	1:29		
Najt Sabtil Mukhlisn	12:45 - 6 Sep 2023	10	0	1:17		
MUHAMMAD SHIRAZ BARKAH	12:46 - 6 Sep 2023	10	0	1:15		
AURELLIA SALASIBLA A.	12:46 - 6 Sep 2023	10	2	1:06		
DANISH GANTENG NIH BOSSSS	12:46 - 6 Sep 2023	10	0	1:11		
Laili Maghfirah	12:46 - 6 Sep 2023	10	0	1:01		
Jasinta arsha	12:46 - 6 Sep 2023	10	2	1:19		
IS AUFIA AL AFIR	12:46 - 6 Sep 2023	10	0	1:10		

Results by student						
Student	SORT BY	Submitted	Name	Correct	Incorr.	Time
Fachri Kurnia Pratama XA	12:47 - 6 Sep 2023	10	0	1:11		
NAURAH PUTRI ARMITA	12:47 - 6 Sep 2023	10	0	1:25		
azarine havilah hassya	12:47 - 6 Sep 2023	10	1	1:13		
Naufal Aqil Nuhgraha	12:47 - 6 Sep 2023	10	2	1:27		
Inaya wulan sari	12:47 - 6 Sep 2023	10	0	1:09		
Devl Citra Ayu Lestari X-A	12:47 - 6 Sep 2023	10	0	1:17		
Louise Velencia Febi	12:47 - 6 Sep 2023	10	0	1:11		

Gambar 21 Hasil tes kognitif 2 menggunakan aplikasi wordwall

Setelah berakhirnya siklus kedua ini, peneliti menemukan adanya peningkatan hasil belajar siswa, baik pada siklus 1 maupun siklus 2

Siklus 1

Pada bagian ini, hasil pembelajaran di siklus 1 akan dijabarkan dari penerapan *project based learning* (PJBL) terhadap aspek kognitif dan aspek psikomotorik.

Tabel 1 Hasil Penilaian Pengetahuan Siklus 1

Berdasarkan tabel di atas, terhitung 7 peserta memperoleh nilai terendah yaitu di bawah 69, satu peserta didik dengan nilai 70, enam peserta dengan nilai 80, 12 peserta dengan nilai 90, dan tujuh peserta didik meraih nilai maksimal 100. menurut indeks keberhasilan penelitian kedua, rata-rata nilai pengetahuan peserta didik sudah mencapai target, tetapi beberapa siswa memerlukan bimbingan lebih intensif. Informasi ini menjadi evaluasi bagi peneliti untuk diperbaiki pada siklus 2.

Dalam hal keterampilan, pada siklus pertama, peneliti melaksanakan penilaian selama proses berjalannya pembelajaran, mulai dari memberikan pertanyaan arahan hingga kegiatan diskusi kelompok peserta didik yang melibatkan pengisian LKPD, data ini sebagai acuan dalam memberikan nilai.

Tabel 2 Hasil Penilaian Keterampilan Siklus 1

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Rerata
1	95-100			
2	90-94	10	30,3	
3	85-89			
4	80-84	6	18,2	81,25
5	75-79	11	33,3	
6	70-74			
7	<69	6	18,2	
Jumlah		33	100%	

Dari data yang tercantum, nilai dibawah 69 didapat oleh enam peserta didik, sebelas peserta memperoleh nilai 75, yang mendapatkan nilai 81 berjumlah enam peserta, dan yang mendapatkan nilai tertinggi 94 berjumlah sepuluh peserta didik. Menurut indikator keberhasilan penelitian kedua, rata-rata nilai untuk aspek keterampilan peserta didik sudah tercapai. Informasi ini menjadi landasan evaluasi yang akan diperbaiki oleh peneliti pada siklus 2..

Siklus 2

Dalam segi pengetahuan, pelaksanaan penilaian pembelajaran dilaksanakan diakhir pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *wordwall*. Penilaian ini dilaksanakan dipertemuan ketiga. Berikut adalah hasil penilaian dari tes pengetahuan.

Tabel 3 Hasil Penilaian Pengetahuan Siklus 2

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Rerata
1	95 -100	21	63,6 %	
2	90 - 94	6	18,2%	
3	85 - 89			94,5
4	80-84	6	18,2 %	
5	75-79			
6	70-74			
7	<69			
Jumlah		33	100%	

Dari data tersebut, dapat ditarik kesimpulan enam siswa mendapat nilai 80, nilai 90 diperoleh enam peserta didik, dan peserta didik yang memperoleh skor 100 berjumlah 21 peserta. dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai kognitif dalam segi pengetahuan sudah tercapai. untuk penilaian keterampilan disiklus ini, penilaian dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, dimulai dari pemberian pertanyaan arahan hingga kegiatan diskusi kelompok peserta didik yang melibatkan pengisian LKPD, bahan ajar tersebut dijadikan sebagai acuan data peneliti dalam memberikan penilaian.

Tabel 4 Penilaian Keterampilan Siklus 2

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Rerata
1	95-100	21	64 %	
2	90-94	6	18%	
3	85-89			
4	80-84			90,4
5	75-79	6	18%	
6	70-74			
7	<69			
Jumlah		33	100%	

Tabel 6 Perbedaan akumulasi hasil penilaian keterampilan siklus 1 dan 2

tabel di atas merupakan hasil keterampilan pada siklus kedua, dapat ditarik kesimpulan bahwa enam siswa yang mendapatkan nilai 75, enam peserta didik meraih 90, nilai tertinggi didapat sebanyak 21 peserta didik memperoleh nilai 95. rata-rata nilai tes pengetahuan didik telah tercapai. Berikut disajikan tabel perbandingan perolehan tes kognitif siklus 1 dan siklus 2.

Tabel 5 Perbandingan Hasil Penilaian Tes Kognitif Siklus 1 Dan 2

Siklus	Rerata	Jumlah Nilai sesuai Rata-Rata Indikator Keberhasilan	Jumlah Nilai dibawah rata-rata Indikator Keberhasilan
1	80,3	26	7
2	94,5	33	0

Peningkatan rerata dan jumlah berdasarkan acuan indikator keberhasilan dari siklus 1 ke siklus 2 dapat dijelaskan oleh dua faktor. Pertama, perlunya penguatan materi pembelajaran dalam siklus 2, kedua, kerangka soal dan bobot nilai pada siklus dua tetap disamakan dengan siklus satu, yaitu berupa soal pilihan ganda.

Kesimpulan dari kedua hal tersebut adalah apabila penilaian dari segi pengetahuan tidak mencapai KKM, maka perlu adanya pembinaan materi dari pendidik dan menyusun soal dengan tingkat kesulitan yang sama. Jika melihat pada tabel diatas terdapat peningkatan keterampilan pada siklus kedua, walaupun tidak begitu signifikan seperti yang terjadi pada tabel pengetahuan.

Refleksi dari siklus satu memberikan dampak baik dalam peningkatan hasil kreativitas pada siswa. berikut tabel hasil penilaian keterampilan antara siklus 1 dan 2 disajikan berikut ini.

Siklus	Reata	Jumlah Nilai Di Atas Indikator Keberhasilan	Jumlah Nilai Di Bawah Indikator Keberhasilan	n
1	81,25	27	6	
2	90,4	33	0	

Terjadi peningkatan yang signifikan pada rerata dan jumlah, apabila mengacu pada indikator keberhasilan dapat disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya peneliti menarik kesimpulan peningkatan tersebut karna adanya penguatan materi pada setiap akhir siklus, kedua memberikan kesempatan presentasi pada setiap siklus, yang diikuti dengan mendapatkan respon, masukan, dan saran dari kelompok lain, sehingga dapat meningkatkan kualitas proyek yang dihasilkan pada siklus 2.

Kesimpulan dari kedua hal tersebut adalah bahwa jika apabila hasil penilaian tidak mencapai KKM yang sesuai dengan ketetapan, maka diperlukan adanya penguatan meteri ajar, selain itu setiap kelompok menerima masukan dan saran dari pendidik maupun kelompok lainnya. Hal tersebut penting dilakukan dalam upaya melakukan perbaikan pada pertemuan berikutnya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari refleksi setiap siklus, peneliti dapat menarik kesimpulan implementasi metode project based learning dapat dilaksanakan sepenuhnya sesuai dengan pedoman yang disajikan dalam literatur. Hal ini merupakan jawaban dari indikator keberhasilan pertama, yaitu sesungguhnya metode *project based learning* dapat dijalankan secara penuh selama proses pembelajaran. Penting untuk dicatat bahwa pendidik perlu melakukan

penguatan materi pada setiap pertemuan dan memberikan kesempatan presentasi untuk mendapatkan masukan dan saran dari kelompok lain, dengan tujuan meningkatkan kualitas proyek yang akan dihasilkan serta menjaga konsistensi bentuk dan bobot soal pengetahuan.

Kedua, dalam penerapan dari metode ini secara signifikan, dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam hal kreativitas kelas X-A pada materi wirausaha kerajinan budaya lokal nonbenda, pada aspek pengetahuan (kognitif) dan aspek keterampilan (psikomotorik). peningkatan yang cukup signifikan terlihat pada siklus satu ke siklus kedua dalam aspek pengetahuan/kognitif dan hal yang sama berlaku pada aspek psikomotorik. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan hasil rata-rata nilai kelas X-A pada aspek kognitif dan psikomotorik mencapai >80%.

Saran

Terdapat beberapa saran yang dapat bermanfaat bagi peneliti serta pendidik di segala tempat. Pertama, disarankan dalam menerapkan model *project based learning* secara luas ketika proses pembelajaran, terutama pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan, maupun pada mata pelajaran lainnya, karena strategi ini terbukti dapat meningkatkan tingkat kreativitas secara signifikan.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan banyak terima kasih yang pertama kepada keluarga yang selalu mendukung dan menjadi sumber semangat. Terima kasih juga kepada teman-teman MAN 1 Pasuruan atas kehadiran, dukungan, dan kerjasamanya sampai jurnal ini terselesaikan dengan baik. Penulis juga ingin mengucapkan kasih kepada guru dan orang terdekat yang telah memberikan arahan dan pengetahuan mengenai jurnal .Semoga kebaikan yang telah diberikan dapat Kembali berlipat ganda

Daftar Pustaka

- Anis Fitriyah, S. D. (2021). Pengaruh Pembelajaran Steam Berbasis Pjbl (Project-Based Learning) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Berpikir Kritis. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 210.
- Arti Dwi Gustyas, L. M. (2021). Kreativitas Guru Sdn 1 Purbalingga Wetan Dalam Pembelajaran. *Jurnal Ika : Ikatan Alumni PGSD Unars*, 23.
- Budiati, A. (2022). Meningkatkan Kreativitas dan Kemandirian Siswa Dalam Belajar Prakarya Melalui Penilaian Portofolio. *PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, 60.
- Dewa Kadek Dwi Manggala, I. N. (2019). PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN. *Jurnal Teknik Elektronika Undiksha*, 50.
- Fatmah, H. (2021). Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bioteknologi Dengan Pjbl Berbasis Steam. *Pedagonal : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, <https://journal.unpak.ac.id/index.php/pedagonal>.
- Hadma Yuliani, M. R. (2017). Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Siswa Sekolah Menengah Di Palangka Raya Menggunakan Pendekatan Saintifik. *Jurusan Pendidikan Fisika dan Keilmuan*, <http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/JPDK/article/view/1134>.
- Hamza B Uno, N. M. (2012). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM : Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hasanatul Hamidah, T. A. (2019). *Modul Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berorientasi HOTS*. JAKARTA SELATAN: SEAMEO QTEP in Language.
- Hendriana Werdhaningsih, A. H. (2017). *Prakarya dan Kewirausahaan*.

Siswa pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 1661.

Wati, L. F. (2018). Model pembelajaran project based learning berbasis potensi lokal pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan (SMA/SMK di Malang. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 39-47.

iswardhani, p. (2020). *prakarya dan kewirausahaan untuk SMA/MA Kelas x*. Bogor : Quadra.
kemdikbud. (2023, november sabtu). *CP dan ATP*. Retrieved from Selamat datang di PMM, Platform Merdeka Mengajar: <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/prakarya-kerajinan/>
Munandar, U. (2009). *Pengembangan kreativitas Anak*. Jakarta: Rineka Cipta.

Nurfiani Sri Hattari, S. (2023, november sabtu). *Repositori Institusi*. Retrieved from repositori kemdikbud: <https://repositori.kemdikbud.go.id/>

Nurhayati. (2021, februari). Peningkatan Hasil Belajar Prakarya Pada Materi Kewirausahaan Pengolahan Makanan Awetan Dari Bahan Nabati Melalui Model Project Based Learning (Pjbl) Siswa Kelas X Mia Mas Ulumul Qur'an Kota Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Vokasi Vol. 2, No. 1 (JP2V)*, 99.

Pentury, H. J. (2017). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif Pelajaran Bahasa Inggris. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan Vol. 4* , 265 - 272.

Pratiwi Haryono, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik (Studi Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Ciawi Tasikmalaya). *Repositori Universitas Siliwangi*.

Prilestari, B. D. (2019). Pengembangan Model Project Based Learning (Pjbl) Dalam Meningkatkan Kreativitas Mata Pelajaran Prakarya Sekolah Menengah Pertama. <http://lib.unnes.ac.id/35060/>.

Rati, N. W. (2023). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Jaringan Berorientasi Hots Untuk Meningkatkan Keterampilan Abad Ke-21 Dan Hasil Belajar Ipa Pada Tema Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar. *undiksha repository*, 10.

Sindi Selpia Pebriana, I. N. (2023). Media Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas