

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT-BASED-LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS KELAS X DI SMK NEGERI 1 BLEGA

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Trunojoyo Madura untuk Memenuhi sebagian Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Informatika

Maryama

NIM. 140631100108

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TRUNOJOYO MADURA
2019**

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan Judul

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS KELAS X DI SMK NEGERI 1 BLEGA

Oleh

Maryama

NIM. 140631100108

Telah memenuhi Persyaratan untuk dipertahankan
didepan Dewan penguji dan disetujui
pada tanggal, 17 Juli 2019

Menyetujui,

Pembimbing I,

Tanggal

Puji Rahayu Ningsih, S. Pd., M. Pd
NIP. 198611192014042001

17 Juli 2019

Pembimbing II,

Sigit Dwi Saputro, S. Pd., M. Pd
NIP. 198806292015041001

24 Juli 2019

Koordinator Program Studi,

Wanda Ramansyah, S. Pd., M. Pd
NIP. 198412072010121005

Juli 2019

HALAMAN PENGESAHAN

Dipertahankan didepan Dewan Penguji Skripsi

Program Studi Pendidikan Informatika

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Trunojoyo Madura

dan Diterima untuk memenuhi Persyaratan

Memperoleh Gelar Sarjana (S1)

Pada Tanggal: 25 Juli 2019

Mengesahkan,

Dewan Penguji

Tanggal

Puji Rahayu Ningsih, S. Pd., M. Pd

29 Juli 2019

NIP. 198611192014042001

Muchamad Arif, S.Pd.,M.Pd

26 Juli 2019

NIP. 198207242014041003

Muhamad Afif Effindi, S.Kom., M.T

26 Juli 2019

NIP. 198808232018031001

Dekan

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Trunojoyo Madura

Sulaiman, S. Pd., M. Pd

NIP. 197102112006041001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Maryama
Tempat Tanggal Lahir : Sampang, 11 Maret 1995
NIM : 140631100108
Program Studi : Pendidikan Informatika
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *project Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata pelajaran Desain Grafis di SMK Negeri 1 Blega” adalah benar hasil karya tulis saya, dan bukan merupakan plagiasi karya atau pendapat yang dituliskan atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim dan disebutkan dalam sumber kutipan atau daftar pustaka;
2. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa didalam naskah skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, saya bersedia digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh dibatalkan, serta menerima sanksi atas perbuatan saya;
3. Skripsi ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan hak bebas royalti non eksklusif.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagai mana mestinya.

Bangkalan,

Yang membuat pernyataan,

Materai
6000

Maryama

NIM. 140631100108

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran desain grafis. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan *Quasi Eksperimental Design* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Blega dengan sampel yang digunakan yaitu sampel jenuh, semua anggota populasi dijadikan sampel yaitu X MM 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X MM 2 sebagai kelas kontrol. Hasil dari observasi aktivitas guru pada kelas eksperimen memperoleh presentase keseluruhan 84,05%, artinya pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen terlaksana dengan kategori sangat baik. Hasil observasi aktivitas siswa pada kelas eksperimen memperoleh presentase keseluruhan 57,6%, artinya pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen terlaksana dengan kategori cukup baik. Tes kemampuan berfikir kreatif dianalisis menggunakan uji statistic. Menggunakan uji signifikansi diperoleh T_{hitung} sebesar 2,1709895 dan T_{tabel} sebesar 2,042, sehingga T_{hitung} lebih dari T_{tabel} dapat dinyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan dalam model pembelajaran *project based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

Kata kunci : *kemampuan berpikir kreatif, proect based learning, desain grafis*

Abstract

This study aims to determine the feasibility of the effect of project based learning learning models on students' creative thinking skills in graphic design subjects. This research is a quantitative study using Quasi Experimental Design with the research design of Nonequivalent Control Group Design. This research was conducted at State Vocational High School 1 Blega with samples used namely saturated samples, all members of the population were sampled namely X MM 1 as the experimental class and class X MM 2 as the control class. The results of the observation of teacher activities in the experimental class obtained an overall percentage of 84.05%, meaning that the implementation of learning in the experimental class was carried out in a very good category. The observation results of student activities in the experimental class obtained an overall percentage of 57.6%, meaning that the implementation of learning in the experimental class was carried out in a fairly good category. Creative thinking ability tests are analyzed using statistical tests. Using the significance test obtained at 2.1709895 and equal to 2.042, so that more than can be stated H_0 rejected and H_a accepted. The conclusion of this study is that there is a significant effect in the project based learning model on students' creative thinkingabilities.

Keywords: creative thinking skills, project based learning, graphic design

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Desain Grafis di SMK Negeri 1 Blega”. Laporan proposal skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program Studi S1 di Jurusan Pendidikan Informatika Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura.

Penulis menyadari dalam penyusunan proposal skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini kami ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Puji Rahayu Ningsih, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 yang selama ini telah meluangkan waktunya untuk membimbing saya dalam penyusunan proposal skripsi ini.
2. Bapak Sigit Dwi Saputro, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 yang selama ini telah meluangkan waktunya untuk membimbing saya dalam penyusunan proposal skripsi ini.
3. Ibu Krisdian Novita, S.Kom selaku guru mata pelajaran desain grafis di SMK Negeri 1 Blegayang telah memberikan banyak informasi terkait proposal ini.
4. Kedua orang tua saya dan seluruh keluarga yang telah mendoakan dan memberikan dorongan motivasi, semangat serta materi selama penyusunan proposal skripsi ini.

5. Sahabat dan teman-teman amir yang telah memberikan motivasi, semangat dan bantuannya selama penyusunan proposal skripsi ini.
6. Kakak tingkat saya yang telah memberikan arahan dan semangatnya kepada saya selama penyusunan proposal skripsi ini.
7. Rekan-rekan saya mahasiswa pendidikan informatika angkatan 2014 Universitas Trunojoyo Madura yang selama ini telah banyak membantu dalam penyusunan proposal skripsi ini.

Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembaca, sehingga dapat dijadikan referensi bagi guru atau insan-insan yang mempunyai perhatian di bidang pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak bangsa.

Bangkalan, 2019

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Batasan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	6

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori.....	9
2.1.1 Pembelajaran	9
2.1.2 Model Pembelajaran Project Based Learning	10
2.1.3 Berpikir Kreatif.....	15
2.1.4 Desain Grafis	23
2.2 Penelitian yang Relevan.....	25
2.3 Kerangka Berfikir	26
2.4 Hipotesa Penelitian	27

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian	30
3.2 Subjek Penelitian	31
3.2.1 Tempat Penelitian dan Waktu Penelitian	31
3.2.2 Populasi dan Sampel	32
3.3 Teknik dan Instrumen Penelitian	32
3.3.1 Tehnik Pengumpulan Data.....	32
3.3.1.1 Observasi	
.....	33
3.3.1.2 Tes.....	33
3.3.2 Instrumen Penelitian.....	34
3.3.2.1 Lembar Observasi Aktivitas Guru	34

3.3.2.2	Lembar Observasi Aktivitas Siswa	36
3.3.3	Tes Kemampuan Berfikir Kreatif	38
3.3.3.1	Kisi-kisi Instrumen Tes	38
3.3.3.2	Skala Pengukur.....	38
3.4	Analisis Data	39
3.4.1.	Analisis Instrumen dan Perangkat Pembelajaran.....	39
3.4.1.1	Validitas Ahli Terhadap RPP.....	39
3.4.1.2	Validitas	40
3.4.1.3	Reliabilitas	42
3.4.1.4	Daya Pembeda.....	43
3.4.1.2.5	Tingkat Kesukaran Soal	44
3.4.2	Uji Prasyarat	45
3.4.2.1	Uji Normalitas	45
3.4.2.2	Uji Homogenitas	45
3.4.2.3	Uji Linieritas	48
3.4.2.4	Uji Regresi Linier Sederhana.....	48
3.4.2.5	Uji Hipotesis	49

3.5 Definisi Operasional	51
3.5.1 <i>Project Based Learning</i>	51
3.5.2 kemampuan Berfikir Kreatif	51
3.6 Prosedur Penelitian	51

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil dan Analisis Data	53
4.1.1 Hasil dan Analisis Instrumen Peneliti	54
4.1.1.1 Hasil dan Analisis Validasi Instrumen Penelitian.....	54
4.1.1.2 Hasil Validasi Ahli Untuk Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	55
4.1.1.3 Validasi Ahli Untuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran RPP.....	57
4.1.1.4 Hasil Validasi Ahli Untuk Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	58
4.1.1.5 Hasil Validasi Ahli Untuk Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	59
4.1.2 Hasil dan Analisis Data Uji coba Tes Kemampuan Berpikir Kreatif..	59
4.1.2.1 Hasil Uji Validitas Tes Kemampuan Berpikir kreatif	60
4.1.2.2 Hasil Uji Reabilitas Tes Kemampuan Berpikir Kreatif.....	60
4.1.2.3 Taraf Kesukaran Tes Kemampuan Berpikir Kreatif.....	61
4.1.2.4 Hasil dan Analisis Daya Pembeda.....	62
4.2.1 Hasil dan Analisis Pengumpulan Data Penelitian.....	63

4.2.1.1 Hasil dan Analisis Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	63
4.2.1.2 Hasil dan Analisis Lembar Observasi Aktivitas Siswa	65
4.3.1 Hasil Analisi Data Tes Kemampuan Berfikir Kreatif.....	66
4.3.1.1 Data <i>Pretest</i>	66
4.3.1.2 Data <i>Posttest</i>	68
4.4.1 Hasil Analisis Data Penelitian	71
4.4.1.1 Hasil dan Analisis Data Uji Prasyarat	71
4.4.1.1.1 Hasil dan Analisis Uji Normalitas	71
4.4.1.1.2 Hasil dan Analisis Uji Homogenitas.....	72
4.4.1.1.3 Hasil dan Analisis Uji Linieritas	71
4.4.1.1.4 Hasil dan Analisis Uji Regresi Linier Sederhana	72
4.4.2 Hasil dan Analisis Data Uji Hipotesis	73
4.4.2.1 Hasil dan Analisis Uji Signifikan (Uji t)	74
4.2 Pembahasan	74
4.2.1 Realisasi Pelaksanaan Penelitian	74
4.2.2 Pembahasan Hasil Penelitian Terkait dengan Rumusan Masalah ...	75
4.2.2.1 Pengaruh Pembelajaran Setelah Menggunakan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	75

4.2.2.2 Keterlaksanaan Pembelajaran.....	76
4.2.2.2.1 Hasil Observasi Aktivitas Guru	76
4.2.2.2.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa.....	78
 5.1 BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	82
5.2 Saran	83
DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan tahapan model	11
Gambar 2.3 Kerangka Berfikir	26
Gambar 4.1 Grafik Persamaan Regresi Linier Sederhana	46

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Karakteristik dan Indikator Berpikir Kreatif	19
Table 2.2 tingkatan berfikir kreatif	20
Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru	30
Tabel 3.2 Lembar Penilaian Aktivitas Guru	32
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa	33
Tabel 3.4 Interpretasi aktivitas siswa	33
Table 3.5 Distributor Soal Untuk Setiap Indikator	34
Tabel 3.6 konvensi tingkat pencapaian kevalidan instrument para ahli	36
Tabel 3.7 Tabel penolong uji homogenitas	38
Tabel 4.1 Nama dan keahlian validator	46
Tabel 4.2 Hasil Validasi Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	50
Tabel 4.9 Kriteria Penilaian Validasi Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	52
Tabel 4.3 Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	53
Tabel 4.4 Hasil Validasi Aktivitas Guru	53
Tabel 4.5 Hasil Validasi Aktivitas Siswa	54
Tabel 4.6 Hasil Analisis Validitas Uji Coba	55

Tabel Reliabilitas Soal Valid Tes Kemampuan Bepikir Kreatif	56
Tabel Hasil Perhitungan Taraf Kesukaran Tes Kemampuan Berpikir Kreatif.	57
Tabel 4.9 Kelompok Atas dan Kelompok Bawah	58
Tabel 4.10 Daya Pembeda	59
Tabel 4.11 Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru	60
Tabel 4.12 Kategori Penilaian Lembar Observasi Aktivitas Guru	61
Tabel 4.13 Hasil Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	63
Tabel 4.14 Kategori Penilaian Hasil Lembar Observasi Aktivitas Siswa	63
Tabel 4.15 Hasil Belajar Pretest kelas kontrol dan eksperimen.....	64
Tabel 4.16 Hasil Tes Kemampuan Berfikir Kreatif Pretest kelas kontrol dan Eksperimen.....	66
Tabel 4.17 Hasil Uji Normalitas Pretest	69
Tabel 4.18Hasil Uji Normalitas Posttest.....	69
Tabel 4.19 Hasil Uji homogenitas <i>Pretest</i>	70
Tabel 4.20 Hasil Uji Linieritas	71
Tabel 4.21 Hasil Uji Hipotesis	75
Tabel 4.22 Rata – Rata Pretest Posttest kelas kontrol dan eksperimen	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Perangkat Pembelajaran

- 1.1 Silabus
- 1.2 RPP Kelas Kontrol Pertemuan ke 1
- 1.3 RPP Kelas Kontrol Pertemuan ke 2
- 1.4 RPP Kelas Eksperimen Pertemuan ke 1
- 1.5 RPP Kelas Eksperimen Pertemuan ke 2

Lampiran 2 Instrumen Penelitian

- 2.1 Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif
- 2.2 Pensekoran Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif (*pretest-posttest*)
- 2.3 Instrumen Soal Kemampuan Berpikir kreatif (*pretest-posttest*)
- 2.4 Kunci Jawaban Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif

Lampiran 3 Data Hasil Penelitian

- 3.1 Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol
- 3.2 Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol
- 3.3 Hasil *Pretest-Posttest* Kontrol
- 3.4 Hasil *Pretest-Posttest* Eksperimen
- 3.5 Hasil Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 1
- 3.6 Hasil Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 2
- 3.7 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 1

3.8 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 2

Lampiran 4 Lembar Validasi Perangkat dan Instrumen Penelitian

4.1 Lembar Validasi RPP

4.2 Lembar Validasi Lembar Observasi Aktivitas Guru

4.2 Lembar Validasi Lembar Observasi Aktivitas Siswa

4.2 Lembar Validasi Lembar Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

4.2 Lembar Validasi Ahli Bahasa

Lampiran 5 Hasil Penelitian

5.1 Perhitungan Uji Normalitas pretest Kelas Kontrol

5.2 Perhitungan Uji Normalitas pretest Kelas Eksperimen

5.3 Perhitungan Uji Normalitas posttest Kelas Kontrol

5.4 Perhitungan Uji Normalitas posttest Kelas Eksperimen

5.5 Perhitungan Uji Homogen pretest

5.6 Perhitungan Uji Homogen posttest

5.7 Uji Regresi Sederhana

5.8 Uji Linieritas

5.9 Uji Hipotesis

Lampiran 6 Surat Penelitian

6.1 Surat Izin Melakukan Penelitian dari Fakultas

6.2 Surat Telah Melakukan Penelitian di SMK Negeri 1 Blega

Lampiran 7 Dekomentasi

Lampiran 8 Biodata

