

ABSTRAK

Danis Prayogi. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran project based learning terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa pada materi pembuatan objek pada aplikasi animasi 2D di SMK Hasyim Asy'ari pucuk lamongan*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura.

Pembimbing: (I) Ariesta Kartika Sari S.Si., M.Pd dan (II) Puji Rahayu Ningsih S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : *project based lesrning*, pembuatan objek pada aplikasi animsi 2D, kemampuan berfikir kreatif

Materi “pembuatan objek pada aplikasi animasi 2D” menuntut siswa untuk membuat *project* secara mandiri yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa. Namun realitanya siswa dituntut membuat *project* dengan contoh yang diberikan oleh guru. Hal ini bertentangan dengan standart kompetensi lulusan SMK.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa SMK Hasyim Asy'ari pucuk Lamongan pada materi pembuatan objek pada aplikasi animasi 2D.

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan metode eksperimen, menggunakan *Quasi Experimental Design*, dengan rancangan *non-equivalent control group design*. Tahap awal yang dilakukan yaitu melakukan *pretest* sebelum diberi perlakuan, selanjutnya dilakukan tes tahap akhir dengan melakukan *posttest*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah instrumen tes kemampuan berfikir kreatif siswa, lembar observasi dan wawancara.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa “model pembelajaran *project based learning* dalam materi pembuatan objek pada aplikasi animasi 2D memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa kelas X Multimedia di SMK Hasyim Asy'ari Pucuk Lamongan”. Peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa dihitung menggunakan uji gain ternormalisasi. hasil uji gain pada kelas eksperimen menunjukkan kemampuan berfikir kreatif yang meningkat. Peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa dengan kategori tinggi sebesar 27%, kategori sedang sebesar 53%, kategori rendah sebesar 13% dan yang tidak mengalami peningkatan sebesar 7%.

ABSTRACT

DanisPrayogi. 2017. *The influence of learning model project based learning on the ability of students' creative thinking on the material " making projects on 2D animation application" in SMK Hasyim Asy'ari pucuk lamongan.* thesis, Study Program Informatic Education of Trunojoyo Madura University.

Advisor : (I) Ariesta Kartika Sari S.Si., M.Pd dan (II) Puji Rahayu Ningsih S.Pd., M.Pd

Key words: *project based learning, object creation on 2D animation application*

The 'object creation on 2D animation application' material imposes students to create a project independently which aims at improving their creative thinking abilities. However in fact, students are obliged to create a project which is similar to the teacher's given project example. This fact is contradictory with the standard of vocational school graduate competence.

This research aims to reveal the effects of the project based learning model toward students' creative thinking abilities about the object creation on 2D animation application at Hasyim Asyari Vocational school in Pucuk Lamongan.

The research method of this research is descriptive quantitative with the experimental method using Quasi Experimental Design with the non-equivalent control group design. The early phase that is conducted in this study is a pretest prior giving a treatment. After that, the final test phase is conducted by doing posttest. The research instruments that are used in this study are a test toward students' creative thinking abilities, observation sheet and interview.

The result of this research shows that 'project based learning' model in object creation on 2D animation application material contributes the significant influences toward the tenth grade Multimedia students' creative thinking abilities at Hasyim Asyari vocational school in Pucuk Lamongan. Students' creative thinking ability enhancement is measured by using normalized gain. The result of the gain test in class experiment shows that students' creative thinking abilities have increased. Students' creative thinking ability enhancement ranged as follows; high category in amount of 27%, intermediate category in amount of 53%, and low category in amount of 7%.