

**PENGARUH *PROJECT BASED LEARNING* (PjBL) TERHADAP KREATIVITAS PADA MATERI
PROSES PEMBUATAN VIDEO PENDEK MATA PELAJARAN TEKNIK PENGELOLAAN AUDIO
VIDEO KELAS XI DKV SMK NEGERI 1 JABON**

Arssiyah Ellam Umaeroh

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
arssiyahellam.19069@mhs.unesa.ac.id

Fajar Arianto

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
fajararianto@unesa.ac.id

ABSTRAK

Pada abad ke-21 siswa dituntut memiliki kemampuan mencipta dan membaharui (*Creativity and Innovation Skills*), dimana diharapkan siswa mampu mengembangkan kreativitas yang dimilikinya untuk menghasilkan berbagai terobosan yang inovatif. Tuntutan ini membuat guru maupun siswa harus beradaptasi dengan menciptakan suasana belajar yang memudahkan mencapai tuntutan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas pada materi proses pembuatan video pendek mata pelajaran teknik pengelolaan audio video kelas XI DKV SMKN 1 Jabon. Metode penelitian menggunakan *pre-experimental design* dengan desain penelitian *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI DKV 2 SMKN 1 Jabon. Untuk menganalisa data digunakan uji normalitas, uji *paired sample t-test*, serta uji *n-gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Nilai kreativitas siswa XI DKV 2 sesudah perlakuan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 84,9 dan sebelum perlakuan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 41,25. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas mengalami peningkatan; (2) Dari hasil perhitungan SPSS didapatkan nilai signifikansi uji *paired sample t-test* yaitu $0.000 < 0.5$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima; (3) Dari perhitungan SPSS didapatkan nilai mean dari *N-Gain* skor yaitu $0,7858 > 0,7$ sehingga masuk kategori tinggi untuk perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest*nya sedangkan untuk persentasenya mendapatkan nilai $78,57\% > 76\%$ sehingga masuk kategori efektif. Dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berpengaruh terhadap kreativitas pada materi proses pembuatan video pendek mata pelajaran teknik pengelolaan audio video, dibuktikan dengan hasil uji *n-gain* yang menunjukkan perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* yang tinggi dan perlakuan yg diterapkan efektif.

Kata kunci: Kreativitas, *Project Based Learning* (PjBL), dan Video Pendek

ABSTRACT

In the 21st century students are required to have the ability to create and renew (Creativity and Innovation Skills), where it is expected that students are able to develop their creativity to produce various innovative breakthroughs. This demand makes teachers and students have to adapt by creating a learning atmosphere that makes it easy to achieve these demands. This study aims to determine the effect of Project Based Learning (PjBL) on creativity in the material of the process of making short videos in the subject of audio video management techniques for class XI DKV SMKN 1 Jabon. The research method used pre-experimental design with one group pretest-posttest research design. The subjects of this study were students of class XI DKV 2 SMKN 1 Jabon. To analyze the data used normality, paired sample t-test, and n-gain test. The results showed that: (1) The value of creativity of XI DKV 2 students after treatment gets an average value of 84.9 and before treatment gets an average value of 41.25. Based on these results it can be concluded that creativity has increased; (2) From the results of the SPSS calculation, the significance value of the paired sample t-test is $0.000 < 0.5$ so that H_0 is rejected and H_a is accepted; (3) From the SPSS calculation, the mean value of the N-Gain score is $0.7858 > 0.7$ so that it is in the high category for the difference between the pretest and posttest scores while for the percentage it gets a value of $78.57\% > 76\%$ so that it is in the effective category. From these results it can be concluded that the Project Based Learning (PjBL) learning model has an effect on creativity in the material of the process of making short videos in the subject of audio video management techniques as evidenced by the results of the n-gain test which shows the difference in high pretest and posttest values and the treatment applied is effective.

Keywords: Creativity, *Project Based Learning* (PjBL), and Short Videos

PENDAHULUAN

Bapak Pendidikan Nasional Indonesia, Ki Hajar Dewantoro, menuturkan bahwa “Pendidikan merupakan tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak sebagai siswa, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya”, Pristiwanti dkk (2022: 7911). Melalui pendidikan, diharapkan siswa mampu mengikuti perkembangan zaman serta mampu *survive* dengan tuntutan pendidikan pada era sekarang yang ikut berkembang pula.

Terkait hal ini pada abad ke-21 menuntut perubahan reorientasi dalam pembelajaran, yaitu yang pada awalnya kegiatan belajar mengajar berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) pada abad ini diharapkan kegiatan belajar mengajar bisa menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), belajar mandiri (*self-directed learning*), dan pemahaman diri (metakognisi), karena pembelajaran ini dirasa lebih memberdayakan siswa dalam segala aspek. Selain tuntutan pembelajaran yang mengharuskan berpusat pada siswa, Trilling and Fadel dalam Hermawan dkk, (2017: 168) juga memberikan penjelasan terkait tuntutan pembelajaran pada abad ke-21 salah satunya adalah tuntutan memiliki kemampuan mencipta dan membaharui (*Creativity and Innovation Skills*), dimana diharapkan siswa mampu mengembangkan kreativitas yang dimilikinya untuk menghasilkan berbagai terobosan yang inovatif.

Seperti apa yang sudah dijelaskan diatas, pada abad ke-21 ini banyak tuntutan yang perlu dipenuhi oleh siswa. Namun untuk menghadapi segala tuntutan yang ada pada abad ke-21 ini pembelajaran yang mengarah pada belajar mandiri agar siswa dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri masih sangat kurang terutama untuk memenuhi kompetensi abad ke-21 terutama terhadap kreativitas. Hal ini lah yang dijumpai peneliti pada saat melakukan pengamatan di SMK Negeri 1 Jabon pada saat melaksanakan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP), dimana pembelajaran mandiri belum sepenuhnya terjadi dan pembelajaran yang bersifat membangun kreativitas siswa belum terlaksana. Disini siswa masih bergantung pada guru mata pelajaran Teknik Pengelolaan Audio Video, yaitu Ibu Demes Tri Arianah, S.Kom. yang berperan sebagai sumber informasi utama terutama dalam materi proses pembuatan video pendek mata pelajaran teknik pengelolaan audio video pada kelas XI DKV SMK Negeri 1 Jabon.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu dilakukan upaya untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih inovatif dan dapat membantu siswa dalam menghadapi tantangan pembelajaran pada abad ke – 21. Salah satunya adalah dengan melaksanakan

pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis proyek atau biasa disebut model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Hal ini sejalan dengan pendapat Mayasari dkk (2022: 83) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) mampu membekali siswa untuk mempersiapkan diri dalam pembelajaran di abad 21 karena model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) diciptakan dan dibentuk berdasarkan landasan dan teori-teori pembelajaran yang inovatif dan berdasarkan pengalaman. Pembelajaran tersebut di bentuk dengan memunculkan permasalahan yang melibatkan berbagai disiplin ilmu guna mendapatkan solusi yang tepat. *Project Based Learning* (PjBL) menjadi salah satu dari sekian banyak cara yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam menghadapi tantangan masa depan dan agar mampu bertahan dan sukses dalam persaingan yang semakin ketat pada abad ke-21 ini.

Hal ini juga dibuktikan melalui kegiatan wawancara peneliti kepada Ibu Demes Tri Arianah, S.Kom. selaku guru pengampu mata pelajaran Teknik Pengelolaan Audio Video pada kelas XI DKV SMK Negeri 1 Jabon yang terlampir pada lampiran 10. bahwa pembelajaran saat ini masih menggunakan model pembelajaran langsung (tatap muka) dimana berarti pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga minat belajar siswa menjadi berkurang yang akhirnya memengaruhi kreativitas siswa dalam pembuatan video. Karena pada pembelajaran dengan model pembelajaran langsung (tatap muka) kegiatan-kegiatan yang ada didalamnya kurang bisa membantu siswa untuk mengeksplor kreativitasnya dalam pembuatan video.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu dilakukan upaya untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih inovatif dan dapat membantu siswa dalam menghadapi tantangan pembelajaran pada abad ke – 21. Salah satunya adalah dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis proyek atau biasa disebut model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Adakah pengaruh penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas pada materi proses pembuatan video pendek mata pelajaran teknik pengelolaan audio video kelas XI DKV Smk negeri 1 jabon?”.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas pada materi proses pembuatan video pendek mata pelajaran teknik pengelolaan audio video kelas XI DKV SMK Negeri 1 Jabon.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2013: 6) metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa penelitian eksperimen selalu dilakukan dengan memberikan perlakuan terhadap subyek penelitian kemudian melihat pengaruh dari perlakuan tersebut. Adapun dalam penelitian ini jenis penelitian eksperimen yang digunakan adalah Pre-Eksperimental Design dengan desain penelitian one group pretest-posttest (tes awal-tes akhir) kelompok tunggal.

Arikunto (2010: 124) mengatakan, bahwa one group pretest-posttest design adalah kegiatan penelitian yang memberikan pretest sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah diberi posttest. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Penggunaan desain ini juga disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai, yaitu untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas pada materi proses pembuatan video pendek mata pelajaran teknik pengelolaan audio video kelas XI DKV SMK Negeri 1 Jabon.

Rancangan one group pretest-posttest design ini terdiri atas satu kelompok yang telah ditentukan. Di dalam rancangan ini dilakukan tes sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberi perlakuan yang disebut pretest dan sesudah perlakuan disebut posttests. Adapun perlakuan yang dimaksud disini adalah perlakuan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Pola penelitian dengan menggunakan one group pretest-posttest design Mengacu pada Sugiyono (2017: 75) dapat digambarkan dengan sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian One Group Pretest Posttest

Pretest	Treatment	Posttest
O1	X	O2

Keterangan :

- O1 : Nilai pretest dengan model pembelajaran ceramah
- X : Treatment atau perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) selama 3 kali pertemuan
- O2 : Nilai posttest dengan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Untuk mengumpulkan informasi dan pengambilan data yang diperlukan pada penelitian ini, maka penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Jabon yang beralamat di desa Pangreh, Sidoarjo, Jawa Timur. Pada penelitian ini yang menjadi sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas XI pada program keahlian Desain Komunikasi Visual SMK Negeri 1 Jabon tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 35 orang.

Untuk instrumen penelitian, Arikunto (2006: 134) mengemukakan bahwa instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Mengacu dari pendapat tersebut, instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu instrumen berupa lembar validasi, lembar penilaian kreativitas, dan lembar penilaian proyek video pendek.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini yaitu uji normalitas, *paired sample t-test* dan uji *normalized gain score*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pada penelitian ini berupa nilai kreativitas yang diperoleh melalui penilaian kreativitas dan penilaian proyek video pada pretest dan posttest. Sebelum itu, instrumen yang digunakan pada penelitian ini akan dilakukan uji validitas dan reliabilitas guna mengetahui tingkat kevalidan dan reliabel dari suatu instrumen penelitian. Setelah mendapatkan data nilai kreativitas, akan dilakukan uji prasyarat sebagai syarat melakukan uji-t dimana pada penelitian ini menggunakan uji normalitas dengan hasil sebagai berikut:

Tests of Normality				
KELAS		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
NILAI KREATIVITAS	PRETEST	,138	35	,090
	POSTTES	,135	35	,105

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 1. Hasil Uji Tes Normalitas

Dari hasil uji normalitas dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan *IBM SPSS Statistic 23.0*, diperoleh hasil nilai signifikansi pada nilai pretest sebesar 0,090 dan pada nilai posttest sebesar 0,105. Untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak, dapat ditentukan apabila nilai *Asymp.sig* (2-tailed) > 0,05, Triton dalam Marsela (2019: 68). Sehingga jika mengacu pada teori tersebut, data yang diperoleh pada nilai pretest dan posttest telah berdistribusi normal dengan nilai signifikansi > 0,05 dan dapat dilakukan uji-t.

Untuk uji-t pada penelitian ini menggunakan *paired sample t-test* dimana uji ini dilakukan untuk mengkaji keefektifan perlakuan, ditandai adanya

perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan, Ilham dan Thamrin dalam Esomar (2021: 25). Dalam hal ini, *paired sample t-test* digunakan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan pada penelitian ini. Untuk menguji hipotesis penelitian, ditetapkan standar jika nilai probabilitas atau sig.(2-tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* yang artinya dapat menolak H0 dan Ha diterima. Begitu juga sebaliknya, jika nilai sig > 0,05 maka H0 diterima dan Ha ditolak.

Pada pengujian *paired sample t-test* yang telah dilakukan dengan bantuan *IBM SPSS Statistic 23.0*, mendapatkan hasil sebagai berikut :

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Interval of the				
				Lower	Upper			
Pair 1 Nilai Pretest Kreativitas - Nilai Posttest Kreativitas	-46,11714	6,46399	1,09261	-48,33760	-43,89668	-42,208	34	,000

Gambar 2. Hasil Uji Paired Sample t-test

Dari hasil uji *paired sample t-test* yang telah dilakukan pada gambar diatas, didapatkan hasil nilai signifikansi sebesar 0,000 dimana nilai tersebut lebih kecil (<) dari nilai probabilitas atau signifikansi yang telah ditetapkan sebesar 0,05. Sehingga dari hasil tersebut, dapat disimpulkan jika H0 ditolak dan Ha yang artinya terdapat pengaruh model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap kreativitas pada materi proses pembuatan video pendek mata pelajaran teknik pengelolaan audio video kelas XI DKV SMK Negeri 1 Jabon.

Setelah *paired sample t-test* dilakukan, selanjutnya dilakukan uji n-gain atau *normalized gain score*. Gain adalah suatu perbedaan antara hasil pretest dan posttest. Persamaan dalam menentukan gain pada peningkatan kemampuan siswa setelah diberi perlakuan sebagai berikut:

$$N - gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}} \times 100\%$$

Dijelaskan disini bahwa g adalah gain ternormalisasi (n-gain) dari kedua hasil dan nilai maksimum (ideal) adalah hasil maksimal dari pengujian awal dan akhir. N-gain dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 2. Pembagian Skor N-Gain

Besarnya Gain	Interpretasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,7 > g > 0,3$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Selain itu, Uji N-Gain juga digunakan untuk melihat tingkat keefektifan dari perlakuan yang telah dilakukan melalui tingkat presentase keefektifan seperti berikut:

Tabel 3. Kategori Tafsiran Efektifitas N-Gain

T < 40 %	Tidak Efektif
40 – 55 %	Kurang Efektif
56 – 75 %	Cukup Efektif
> 76 %	Efektif

Pada penelitian ini, uji n-gain atau *normalized gain score* dilakukan dengan bantuan *IBM SPSS Statistic 23.0* dan mendapatkan hasil sebagai berikut:

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	35	,63	,91	,7858	,07963
NGain_Perse n	35	63,18	91,24	78,5767	7,96349
Valid N (listwise)	35				

Gambar 3. Hasil Uji Normalized gain

Berdasarkan hasil perhitungan tes skor n-gain, skor faktor gain yang didapat adalah 0.7858 dimana skor ini sudah lebih tinggi dari skor faktor gain 0.7 sehingga bisa dikategorikan kedalam kategori tinggi. Sedangkan presentasi keefektifan dari data diatas mendapatkan nilai 78% dimana skor ini sudah lebih besar daripada 76% sehingga bisa dikategorikan kedalam kategori efektif.

Pada pengolahan data yang sudah dilakukan diatas, didapati hasil yaitu, (1) Perhitungan SPSS pada gambar 4.1 terhadap uji normalitas diperoleh taraf signifikansi 0,090 > 0,05. Sehingga, nilai tersebut lebih besar dari taraf 5% yang artinya data tersebut berdistribusi normal; (2) Perhitungan SPSS pada gambar 4.2 terhadap uji *paired sample t-test* diperoleh nilai signifikansi yaitu 0.000 < 0.5 sehingga H0 ditolak dan Ha diterima; (3) Dari perhitungan SPSS terhadap uji N-Gain pada gambar 4.3 didapatkan nilai mean dari N-Gain skor yaitu 0,7858 > 0,7 sehingga masuk kategori tinggi untuk perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest*nya sedangkan untuk persentasenya mendapatkan nilai 78,57 % > 76 % sehingga masuk kategori efektif. Dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berpengaruh terhadap kreativitas pada materi proses pembuatan video pendek mata pelajaran Teknik Pengelolaan Audio Video dibuktikan dengan hasil uji n-gain yang menunjukkan perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* yang tinggi dan perlakuan yg diterapkan efektif.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat ditarik kesimpulan yaitu penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berpengaruh terhadap kreativitas pada materi proses pembuatan video pendek mata pelajaran teknik

pengelolaan audio video kelas XI DKV SMK Negeri 1 Jabon. Berdasarkan penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dalam mata pelajaran Teknik Pengelolaan Audio Video, diperoleh hasil yaitu terdapat peningkatan kreativitas dalam proses pembuatan video pendek. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil proyek siswa dalam proses pembuatan video pendek melalui hasil statistik dari nilai posttest yang lebih baik dari pretest. Kemampuan siswa dalam proses pembuatan video pendek telah mengalami peningkatan sehingga diperlukan untuk mempertahankan agar kreativitas siswa dalam proses pembuatan video pendek dapat meningkat menjadi lebih baik.

Saran

Penelitian yang sudah dilakukan sudah dapat melihat pengaruh model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap kreativitas, namun bagi peneliti lanjutan yang ingin meneliti interaksi pengaruh model pembelajaran, sebaiknya dilakukan perlakuan dalam rentang waktu cukup lama, agar interaksi antara model pembelajaran yang diterapkan dan motivasi belajar dapat terlihat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Esomar, M. (2021). Analisa dampak covid-19 terhadap kinerja keuangan perusahaan pembiayaan di Indonesia. *Jurnal Bisnis, Manajemen, Dan Ekonomi*, 2(2), 22-29.
- Hermawan, Siahaan, P., Suhendi, E., Kaniawati, I., Samsudin, A., Setyadin, A. H., & Hidayat, S. R. (2017). Desain Rubrik Kemampuan Berkolaborasi Siswa Smp Dalam Materi Pemantulan Cahaya. *JPPPF-Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(2), 167-174
- Mayasari, T., Kadarohman, A., Rusdiana, D., & Kaniawati, I. (2016). Apakah model pembelajaran problem based learning dan project based learning mampu melatih keterampilan abad 21?. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JFPK)*, 2(1), 48-55.
- Marsela, R. D. (2019). Bimbingan Pribadi Untuk Mengembangkan Self-Control Siswa Sekolah Menengah Pertama (*Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia*).
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1707-1715.
- Sugiyono. (2013). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.