

---

## Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Tari Dengan Model *Project Based Learning*

© Irvan Herlambang<sup>1</sup>, Heni Komalasari<sup>2</sup>, Ace Iwan Suryawan<sup>3</sup>

\* Program Studi Pendidikan Tari, Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr Setiabudi No.229  
Isola, Bandung, 40154, Indonesia

Email: [irvanh240@upi.edu](mailto:irvanh240@upi.edu) [henikom@upi.edu](mailto:henikom@upi.edu) [Aceiwans@upi.edu](mailto:Aceiwans@upi.edu)

---

### Abstrak

Peneliti melakukan penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya tingkat kreativitas siswa pada pembelajaran tari pada kelas X Tata Busana 1 di SMKN 3 Kota Sukabumi. Salah satu penyebab kurangnya tingkat kreativitas siswa ini adalah kurangnya pengetahuan guru dalam memahami dan memilih model pembelajaran dan cenderung selalu menggunakan metode satu arah atau metode ceramah. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* terhadap kreativitas pada siswa kelas X Tata Busana 1 di SMKN 3 Kota Sukabumi. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode *Pre-Eksperimental* dengan desain *One Group Pretest Posttest Design*. Cara pengambilan sampel menggunakan *Purposive Sample* dengan teknik pengumpulan datanya yaitu menggunakan observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Analisis data penelitian menggunakan uji normalitas dan uji paired sampel t-test untuk mengukur pengaruh kreativitas melalui model *Project Based Learning*. Dari hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa yang dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan nilai sig (2-tailed) bernilai 0,000 , 0,05 yang signifikan, hal ini dapat dilihat melalui melalui software *SPSS versi 25.00* sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan pada hasil kreativitas siswa yang didapatkan dari *pretest* dan *posttest*. Dapat dikatakan “*Ha* diterima *Ho* ditolak” yang artinya model *Project Based Learning* pada pembelajaran tari dapat meningkatkan kreativitas siswa.

**Kata kunci:** Model *Project Based Learning*, Pembelajaran Tari, Kemampuan Berpikir Kritis

---

### PENDAHULUAN

Pentingnya kreativitas siswa adalah untuk membantu mengembangkan kemampuan atau kecerdasan dalam menemukan ide-ide atau gagasan kreatif dari diri masing – masing siswa, setelah siswa berhasil menemukan ide atau gagasan tersebut, siswa dapat mengembangkannya dan menciptakan suatu produk dari hasil temuan tersebut. Oleh karena itu, kreativitas harus ditumbuhkan dari sejak kecil agar peserta didik mampu memiliki kreativitas

yang optimal, begitu juga dengan para pendidiknya, guru harus memiliki kreativitas yang dalam proses pengajarannya, sehingga akan tercipta proses pembelajaran yang kreatif, inovatif serta produktif. Rendahnya tingkat kreativitas siswa salah satu factor penyebabnya ialah guru kurang memahami model pembelajaran dan cenderung memakai metode ceramah. Oleh karena itu, perlu inovasi baru untuk membantu meningkatkan kreativitas siswa,

yaitu dengan mengimplementasikan model *Project Based Learning*.

Beberapa penelitian terdahulu mengenai model *Project Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan kreativitas siswa telah dilakukan, diantaranya yaitu, (Luthfia, 2018) meneliti tentang pendekatan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dalam pembelajaran seni tari untuk meningkatkan kreativitas siswa. Lalu penelitian oleh (Dilapanga, 2018) yang meneliti tentang pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan mind mapping terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa materi larutan asam basa di kelas XI IPA SMA Negeri Gorontalo tahun pelajaran 2017-2018, dan juga penelitian dari (Aulia, 2020) yang meneliti tentang pengaruh model *Project Based Learning* terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa kelas 5 di SDN Kampung Bulak 02 Pada Materi Siklus AIR. Dari beberapa penelitian diatas, belum ada penelitian yang meneliti implementasi model *Project Based Learning* pada pembelajaran tari untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Rahayu (dalam Huda, 2017) mengatakan "Kreativitas siswa ialah kemampuan dalam menciptakan hal yang baru berupa kemampuan mengembangkan informasi yang didapatkan dari guru dalam proses pembelajaran berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam pembelajarannya". Oleh karena itu, kreativitas harus ditumbuhkan dari sejak kecil agar peserta didik mampu memiliki kreativitas yang optimal, begitu juga dengan para pendidiknya, guru harus memiliki

kreativitas yang dalam proses pengajarannya, sehingga akan tercipta proses pembelajaran yang kreatif, inovatif serta produktif, adapun pendapat lain mengenai kreativitas ini yaitu pendapat dari Soedarsono (dalam yuna, 2015) berpendapat bahwa "Kreativitas ialah hasil produk baru yang pada prinsipnya baru merupakan hasil karya sendiri atas inisiatif sendiri dan bukan hasil mencontek atau tiruan membuat suatu produk yang pada dasarnya baru kadang-kadang lebih luas dipakai untuk imajinasi dimana suatu kombinasi baru dan ide-ide atau gambaran disusun secara teliti atas inisiatif sendiri juga untuk sintesi pikiran, dimana produk mental tidak hanya bersifat penjumlahan". Dalam kreativitas, terdapat strategi 4P, dalam Munandar (dalam Widiyanti, 2020) menyebutkan bahwa ada beberapa hal yang dapat dijadikan titik tolak pengembangan daya kreativitas, yaitu pribadi, pendorong, proses dan produk. Guna tercapainya hal tersebut siswa memerlukan pembelajaran yang bervariasi. Untuk memperoleh hal tersebut, bisa dicapai melalui model pembelajaran yang mumpuni yaitu dengan memilih dan mengimplementasikan Model *Project Based Learning*.

Pentingnya implementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* salah satunya ialah guna meningkatkan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah khususnya pada pembelajaran seni tari. Hal tersebut ditujukan agar siswa mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dari pembelajaran tari. Teori-

teori yang dijadikan acuan pada penelitian ini diantaranya pembelajaran seni tari, model pembelajaran *problem based learning* dan kreativitas peserta didik. Seni Tari merupakan seni yang memadukan gerak tubuh dan musik dengan sedemikian rupa yang dapat digunakan sebagai sarana ungkapan perasaan dari orang tersebut. Berdasarkan pemahaman diatas, peneliti mendefinisikan bahwa Seni tari adalah ekspresi jiwa yang berisikan ungkapan perasaan yang dituangkan melalui media gerak. Selain itu, Seni tari merupakan bagian dalam proses pembelajaran di sekolah dengan tujuan sebagai media untuk mengembangkan beragam potensi, kecerdasan serta pengenalaman nilai karakter bagi peserta didik. Pembelajaran seni tari mempunyai tujuan yaitu untuk mengekspresikan suatu perasaan atau pengalaman seseorang yang dikembangkan melalui gerakan tubuh yang dibuat secara kreatif. Menurut Frahma Sekarningsih dan Heny Rohayani (2006; 37) dalam (Sandi, 2018) "tujuan pembelajaran seni tari ialah menumbuhkan rasa kepekaan rasa estetik dan artistik sehingga terbentuk sikap kritis, apresiatif dan kreatif pada diri siswa. Sikap ini hanya akan tumbuh bila dilakukan serangkaian kegiatan melalui keterlibatan siswa dalam segala aktivitas seni, baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Model *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai media utama. Pendidik akan menugaskan peserta didik untuk bereksplorasi, melakukan penilaian,

interpretasi untuk menghasilkan berbagai macam hasil belajar. Masing-masing model pembelajaran tentunya mempunyai sintak yang berbeda-beda. Model *Project Based Learning* Menurut Anita (2007: 25) dalam (Nani, 2014) langkah-langkah pembelajaran *Project Based Learning* dilaksanakan dalam tiga tahap sebagai berikut: Tahapan yang pertama yaitu Perencanaan Proyek, Tahap kedua yaitu Pelaksanaan dan tahap ketiga yaitu Tahap Penilaian

Disamping itu ada juga beberapa ahli lain yang mengemukakan langkah-langkah pada model pembelajaran ini. Ibrahim dan Nur (2000: 13) dan Ismail (2002:1) dalam (-, 2014) mengemukakan bahwa langkah-langkah pembelajaran *Project Based Learning* adalah sebagai berikut: yang pertama orientasi siswa pada masalah, yang kedua mengorganisasi siswa untuk belajar, yang ketiga membimbing pengalaman individual atau kelompok, yang keempat Mengembangkan dan menyajikan hasil karya dan yang kelima menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli mengenai langkah-langkah pada model pembelajaran ini, dapat disimpulkan bahwa pada intinya Model *Project Based Learning* ini mempunyai model pembelajaran yang diawali dengan perencanaan proyek dan berujung pada penampilan/demonstrasi dari proyek yang telah dibuat.

Banyak ditemukan siswa dengan tingkat kreativitas yang rendah atau kurang optimal, sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung tidak bisa

berjalan secara efektif. Banyak sekali factor yang menyebabkan hal tersebut, salah satu faktornya yaitu para peserta didik merasa bosan, tidak bersemangat bahkan malas mengikuti pembelajaran. Hal ini dikarenakan metode pembelajarannya cenderung hanya menggunakan metode ceramah saja dan tidak memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk memberikan pendapatnya sehingga kreativitas para peserta didik ini tidak dapat berkembang.

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk memaparkan tingkat kreativitas siswa kelas X Tata Busana SMKN 3 kota Sukabumi setelah menggunakan model pembelajaran *project based learning*. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi rujukan dan wawasan baik secara teori dan praktik pembelajaran dari model *project based learning* maupun sebagai masukan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa khususnya dalam pembelajaran tari.

## METODE

### Desain Penelitian

Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan Pre Eksperimental dan desain *One Group Pretest-Posttest Design* sebagai metodenya yang mana dalam pelaksanaannya dilakukan dengan tidak adanya kelompok pembanding. Adapun variabel dalam penelitian ini mencakup variabel X yakni implementasi model *project based learning* dan variabel Y yakni kreativitas siswa yang nantinya akan dilihat

pengaruh dari variabel X terhadap variabel Y.

### Partisipan Penelitian

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini yaitu guru seni budaya SMKN 3 Kota Sukabumi dan peserta didik kelas X Tata Busana 1 sebanyak 16 orang.

### Sampel Penelitian

Sampel yang dipilih yakni siswa kelas X Tata Busana 1 yang berjumlah 16 siswa yang terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Kelas tersebut akan diberi perlakuan atau *treatment* berupa penerapan model *project based learning* dan melihat peningkatan kreativitas siswa.

### Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrument tes dan non tes, tes ini dilakukan baik pada saat melakukan pretest maupun *posttest*. *Pretest* dilakukan diawal sebelum penerapan *treatment* yakni untuk melihat kondisi awal kemampuan berpikir kreatif siswa dan *posttest* dilakukan diakhir setelah diterapkannya *treatment* yakni untuk melihat adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Instrumen tes tersebut telah divalidasi oleh satu orang *expert judgment* yang berkompeten di bidangnya. Pelaksanaan tes diikuti oleh 16 orang siswa.

### Analisis Data

Perolehan data yang sudah terkumpul selanjutnya dianalisis dengan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Data-data yang diperoleh diuji dengan uji normalitas

untuk mendeteksi apakah data yang didapatkan berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini dilakukan sebagai syarat untuk melangsungkan statistik inferensial. Kemudian data yang telah melalui uji normalitas selanjutnya diolah dengan uji *paired sample t-test* dan dilakukan perhitungan dengan rumus uji t untuk melihat perbandingan hasil nilai *pretest* dan *posttest*. Analisis data dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak *IBM SPSS Statistics 22*.

**HASIL**

**Kondisi Awal Tingkat Kreativitas Siswa Sebelum Diterapkan Model *Project Based Learning* Pada Pembelajaran Tari**

Pada kegiatan awal, peneliti terlebih dahulu melakukan wawancara dengan guru seni budaya kelas X yang dilaksanakan pada tanggal 16 Desember 2022. Dalam wawancara tersebut dijelaskan bahwa tingkat kreativitas siswa pembelajaran tari pada kelas X Tata Busana 1 di SMKN 3 Kota Sukabumi cenderung kurang

Maka dari itu, hasil wawancara diperkuat dengan melakukan *pretest* yakni dengan mengetes keterampilan siswa secara berkelompok agar peneliti dapat melihat kondisi awal kemampuan kreativitas siswa dalam pembelajaran tari. Pelaksanaan *pretest* dilakukan dilakukan secara tatap muka. *Pretest* dilaksanakan sebanyak satu kali yakni siswa menampilkan keterampilan tari klasik dan kreasi secara berkelompok namun penilaiannya secara individu, hasil dari data *pretest* tersebut kita dapat mengetahui kondisi awal tingkat kreativitas

siswa dalam pembelajaran tari sebelum pelaksanaan model *project based learning*. Berikut adalah hasil nilai *pretest* dapat dilihat melalui grafik sebagai berikut.

**Rentan Nilai**

$$R = \text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}$$

$$= 75 - 65 = 10$$

**Nilai Rata-Rata (Mean)**

$$N = \text{Jumlah Frekuensi} = 16$$

$$x = \frac{\sum x}{N} = \frac{1097}{16} = 68,5625$$

Maka nilai rata-rata dari indikator adalah *Exploring The Concept*

$$x = \frac{\sum x}{N} = \frac{1096}{16} = 68,5$$

*Developing Skill*

$$x = \frac{\sum x}{N} = \frac{1096}{16} = 68,5$$

*Creating*

$$x = \frac{\sum x}{N} = \frac{1097}{16} = 68,5625$$

*Evaluating*

$$x = \frac{\sum x}{N} = \frac{1084}{16} = 67,75$$

**Median**

Median = suatu data atau bilangan yang sudah diurutkan dari yang terkecil ke terbesar untuk mencari nilai tengah. Data terkecil hingga terbesar yaitu :

65 66 67 68 **69** 70 71 72 74 75

Karena nilai N adalah 16 maka rumus yang digunakan adalah :

$$\begin{aligned}
 Me &= \frac{1}{2} \left( x \left( \frac{n}{2} \right) + x \left( \frac{n}{2} + 1 \right) \right) \\
 &= \frac{1}{2} \left( x \left( \frac{16}{2} \right) + x \left( \frac{16}{2} + 1 \right) \right) \\
 &= \frac{1}{2} (x (8) + x (9)) \\
 &= \frac{1}{2} (69+69) \\
 &= \frac{69+69}{2} \\
 &= \frac{138}{2} \\
 &= 69
 \end{aligned}$$

66	70	68	71
68	68	67	70
66	67	69	70
67	69	70	68

Tabel 1. Nilai Modus *Pretest*

Modus = nilai yang mempunyai frekuensi terbanyak/angka yang sering muncul

Nilai yang sering muncul adalah 68

### Mencari Standar Deviasi

$$\begin{aligned}
 S &= \frac{\sqrt{n\sum x^2 - (\sum x)^2}}{n(n-1)} \\
 &= \frac{\sqrt{16(75242.75) - (1097)^2}}{16(16-1)} \\
 &= \frac{\sqrt{1.203.884 - (1.203.409)}}{240} \\
 &= \frac{\sqrt{475}}{240} \\
 &= \sqrt{1,9791} = 1,40 = 1
 \end{aligned}$$

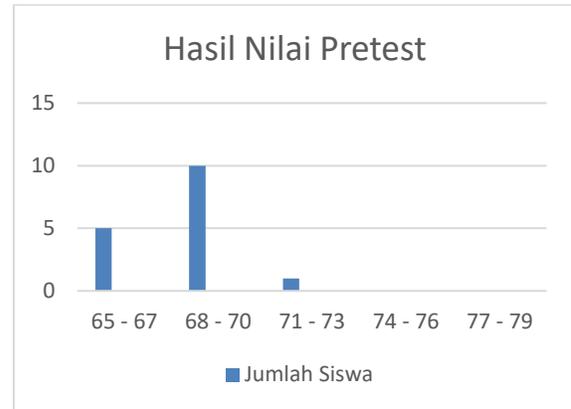
### Mencari Banyak Interval

$$\begin{aligned}
 K &= 1 + 3.3 \log n \\
 &= 1 + 3.3 (\log 16) \\
 &= 1 + 3.3 (1,2041)
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 &= 1 + 3,97 \\
 &= 4,97 \text{ (dibulatkan jadi 5)}
 \end{aligned}$$

### Mencari Panjang Interval

$$\begin{aligned}
 C &= \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak interval kelas}} \\
 C &= \frac{10}{5} = 2
 \end{aligned}$$



Gambar 1. Grafik Hasil *Pretest* Siswa

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengambil kesimpulan dari hasil perolehan data *pretest* bahwa tingkat kreativitas siswa pada kelas X Tata Busana 1 masih kurang. Dapat dilihat, bahwa tidak ada satu orangpun yang mendapatkan nilai diatas KKM, artinya kebanyakan perolehan nilai masih kurang dibawah nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu sebesar 75, nilai minimal yang harusnya dicapai.

### Proses Implementasi Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa

Melalui penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa disebut juga dengan *treatment* ini dilaksanakan sebanyak tiga pertemuan dengan alokasi waktu pada setiap pertemuannya 2 x 45 menit dengan

menggunakan 5 sintak yang diadaptasi dari Ibrahim dan Nur (2000: 13) dan Ismail (2002:1) dalam (-, 2014) yang akan dijelaskan sebagai berikut :

### **Pertemuan Pertama**

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari jumat tanggal 27 Mei 2022. Pada pertemuan pertama ini memiliki tujuan pembelajaran yaitu mengidentifikasi tari klasik dan kreasi dan kreasi. Setelah peneliti masuk kedalam kelas, peneliti meminta peserta didik untuk memimpin doa, setelah selesai membaca doa, peneliti lalu mengabsen peserta didik dengan cara bertanya kepada ketua kelasnya siapa yang berhalangan hadir pada hari tersebut. Selanjutnya, sesuai dengan sintak model *Project Based Learning*, tahap pertama yaitu mengorientasikan peserta didik terhadap masalah, peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran tari serta memberikan pertanyaan kepada peserta didik mengenai tari klasik dan tari kreasi. Lalu, tahap kedua yaitu mengorganisasi peserta didik untuk belajar dengan cara membantu peserta didik untuk mendefinisi dan mengorganisasikan tugas pembelajaran seni tari yang berhubungan dengan masalah sebelumnya melalui stimulus rangsangan melalui video dari youtube dengan menayangkan tari gerak dasar tari putra/i dan tari merak. Setelah selesai mengapresiasi sajian video tersebut, lalu peneliti membagi peserta didik menjadi 5 kelompok secara acak namun dengan gender yang sama. Tahap ketiga peneliti membimbing penyelidikan individual maupun kelompok untuk

mencari dan mengumpulkan informasi mengenai tari klasik dan tari kreasi serta menentukan tarian yang akan dijadikan proyek tari. Pada saat peserta didik berdiskusi, peneliti berkeliling mengecek pekerjaan peserta didik dan membimbing peserta didik selama proses pembelajaran. Tahap keempat, peneliti mengembangkan dan menyajikan hasil karya para peserta didik dengan cara menampilkan hasil kerja kelompoknya masing-masing. Dan tahap yang terakhir ialah menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah kelompok dengan cara saling memberikan pertanyaan dan tanggapan antar kelompok dan peneliti mengevaluasi proses perencanaan yang telah dilakukan serta memberikan reward berupa pujian kepada peserta didik.

### **Pertemuan Kedua**

Pertemuan kedua pada proses penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 04 Juli 2022. Pada pertemuan kedua ini memiliki tujuan pembelajaran yaitu menyusun gerak tari. Sama seperti pertemuan sebelumnya, sebelum memulai pembelajaran peneliti meminta tolong kepada peserta didik untuk memimpin doa lalu dilanjutkan dengan absensi. Tahap pertama peneliti mengorientasikan peserta didik terhadap masalah dengan cara memberikan pertanyaan seputar kegiatan pembelajaran yang sebelumnya telah dilaksanakan. Tahap kedua yaitu mengorganisasi peserta didik untuk belajar dengan cara menginstruksikan peserta didik untuk mengapresiasi serta memilih

beberapa gerakan yang akan dijadikan referensi dalam proyek tari. Tahap ketiga yaitu membimbing penyelidikan individual maupun kelompok dengan cara menginstruksikan peserta didik untuk mengumpulkan gerak-gerak tari yang akan digunakan serta menyusunnya, peneliti mengawasi dan membantu dalam proses pengumpulan gerakannya. Tahap keempat, peneliti mengembangkan dan menyajikan hasil karya para peserta didik dengan cara membantu peserta didik dalam mengeksplorasi gerak tari menggunakan unsur pola, level dan musik dari tarian yang telah dipilih serta menampilkan hasil kerja dari masing-masing kelompok. Tahap kelima yaitu menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah kelompok dengan cara saling memberikan pertanyaan dan tanggapan antar kelompok dan peneliti mengevaluasi proses perencanaan yang telah dilakukan serta memberikan reward berupa pujian kepada peserta didik.

### **Pertemuan ketiga**

Peneliti melaksanakan pertemuan ketiga pada tanggal 18 Juli 2022. Pada pertemuan ketiga ini memiliki tujuan pembelajaran yaitu mendemonstrasikan proyek tari. Seperti yang biasa peneliti lakukan, pada awal pembelajaran peneliti meminta peserta didik untuk memimpin doa lalu melakukan presensi. Tahap pertama peneliti mengorientasikan peserta didik terhadap masalah dengan cara memberikan pertanyaan seputar kegiatan pembelajaran yang sebelumnya telah dilaksanakan. Tahap

kedua yaitu peneliti mengorganisasi peserta didik untuk belajar dengan memberikan stimulus atau rangsangan gerak kembali kepada setiap kelompok yang mengalami kesulitan lalu mempersilahkan untuk latihan parsial. Tahap ketiga yaitu membimbing penyelidikan individual maupun kelompok dengan cara membimbing dan mengecek proses latihan. Tahap keempat, peneliti mengembangkan dan menyajikan hasil karya para peserta didik dengan cara menginstruksikan peserta didik agar mempresentasikan hasil identifikasi dan juga menampilkan proyek tari yang telah dibuat. Tahap kelima yaitu menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah kelompok dengan cara saling memberikan pertanyaan dan tanggapan antar kelompok dan peneliti mengevaluasi proses perencanaan yang telah dilakukan serta memberikan reward berupa pujian kepada peserta didik.

### **Tingkat Kreativitas Siswa Setelah Treatment**

Setelah peneliti memberikan *treatment* berupa penerapan model *Project Based Learning* pada pembelajaran seni tari di kelas X Tata Busana 1, peneliti memperoleh data hasil *posttest* kreativitas siswa dalam jumlah sampel 16 orang. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

#### **Mencari Rentan Nilai**

$R = \text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}$

$R = 91 - 80$

$R = 11$

**Mencari Nilai Rata-Rata (Mean)**

N = Jumlah Frekuensi = 16

**Mencari Nilai Rata-Rata**

$$x = \frac{\sum x}{N} = \frac{1348}{16} = 84,25$$

Maka nilai rata-rata dari indikator adalah :

*Exploring The Concept*      $x = \frac{\sum x}{N} = \frac{1336}{16} = 83,5$

*Developing Skill*          $x = \frac{\sum x}{N} = \frac{1350}{16} = 84,375$

*Creating*                      $x = \frac{\sum x}{N} = \frac{1323}{16} = 82,6875$

*Evaluating*                  $x = \frac{\sum x}{N} = \frac{1383}{16} = 86,4375$

**Median**

Median = suatu data atau bilangan yang sudah diurutkan dari yang terkecil ke terbesar untuk mencari nilai tengah. Data terkecil hingga terbesar yaitu :

80 81 82 83 84 85 87 88 89 90 91

Karena nilai N adalah 16 maka rumus yang digunakan adalah :

$$\begin{aligned} \text{Me:} &= \frac{1}{2} (x (\frac{n}{2}) + x (\frac{n}{2} + 1)) \\ &= \frac{1}{2} (x (\frac{16}{2}) + x (\frac{16}{2} + 1)) \\ &= \frac{1}{2} (x (8) + x (9)) \\ &= \frac{1}{2} (69+69) \\ &= \frac{69+69}{2} \\ &= \frac{138}{2} \\ &= 69 \end{aligned}$$

Modus = nilai yang mempunyai frekuensi terbanyak/angka yang sering muncul

Jadi Mo = 84

**Mencari Standar Deviasi**

$$\begin{aligned} S &= \frac{\sqrt{n\sum x^2 - (\sum x)^2}}{n(n-1)} \\ &= \frac{\sqrt{16(75580,75) - (1099,5)^2}}{16(16-1)} \\ &= \frac{\sqrt{1.209.292 - (1.208.900,25)}}{240} \\ &= \frac{\sqrt{391,75}}{240} \\ &= \sqrt{1,6366} = 1,27 = 1 \end{aligned}$$

**Mencari Banyak Interval**

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3.3 \log n \\ &= 1 + 3.3 (\log 16) \\ &= 1 + 3.3 (1,2041) \\ &= 1 + 3,97 \\ &= 4,97 \text{ (dibulatkan jadi 5)} \end{aligned}$$

**Mencari Panjang Interval**

$$\begin{aligned} C &= \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak interval kelas}} \\ C &= \frac{11}{6} = 1,83 \text{ (dibulatkan jadi 2)} \end{aligned}$$

Berdasarkan data diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai rata-rata *posttest* yang banyak diperoleh siswa yaitu nilai 80-82 sebanyak 2 orang dengan jumlah presentase 12,5%. Nilai 83-85 sebanyak 11 orang dengan jumlah presentase 68,75%. Nilai 86-88 sebanyak 3 orang dengan jumlah presentase 18,75%. Nilai 89-91 sebanyak 0% dan nilai 92-94 sebanyak 0%. Hal ini menyatakan bahwa dengan mengimplementasikan model *Project Based Learning* pada pembelajaran tari dapat meningkatkan kreativitas siswa dibuktikan dengan meningkatnya nilai peserta didik

dan berhasil melebihi nilai KKM yaitu 75. Data-data tersebut selanjutnya akan diuji lagi melalui uji normalitas dan uji *paired sample t-test* memakai perangkat lunak IBM SPSS Statistics 22.

**Uji Normalitas**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
Normal Q-Q Plot	Mean: 0.000000
Most Extreme Differences	Std. Deviation: 1.30971104
Absolute	.144
Positive	.144
Negative	-.144
Test Statistic	.144
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

**Gambar 2. Nilai Hasil Uji Normalitas**

Dasar pengambilan keputusan:

- Jika nilai signifikansi > 0,05, maka data berdistribusi normal
- Jika nilai signifikansi < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal

Berdasarkan output “Test Statistic” di atas, diketahui Asymp.Sig (2-tailed) bernilai 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa “Hipotesis diterima”. Artinya ada perbedaan antara hasil belajar seni tari untu *Pretest* dan *Posttest*, sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan kreativitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*..

**Uji Paired Sample T-Test**

Pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *paired t-test* dilakukan untuk mengetahui perbedaan antara rata-rata nilai diberikan treatment (*pre-test*)

dengan rata-rata nilai setelah diberikan treatment (*post-test*) dengan menggunakan model *Project Based Learning*. Hipotesis yang pengujian yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

HO= tidak ada pengaruh yang signifikan

Ha = terdapat pengaruh yang signifikan

Dasar pengambilan putusan untuk menerima atau menolak Ho pada uji ini adalah sebagai berikut.

Jika nilai signifikan < 0,05 maka Ho diterima atau Ha ditolak (perbedaan kinerja tidak signifikan) dan Jika nilai signifikan > 0.05 maka Ho ditolak atau Ha diteri (perbedaan kinerja signifikan).

Hasil perhitungan uji *paired t-test* dapat disajikan padel tabel berikut:

Paired Samples Statistics					
Pair		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	68.5625	16	1.40683	.35171
	Posttest	84.1250	16	1.31022	.32755

Paired Samples Correlations			
Pair		N	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	16	.000

Paired Samples Test							
Paired Differences							
95% Confidence Interval of the Difference							
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	
Pair 1	Pretest - Posttest	-15.56250	.46098	.11524	-15.80814	-15.31686	-135.039

**Gambar 4. Nilai Hasil Uji Paired T-Test**

Berdasarkan tabel *paired sampel t-test* nilai signifikansi (2-tailed) 0.000 < 0.05 menentukan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan hasil penelitian yang didapatkan dari hasil wawancara dan tes, dapat di deskripsikan bahwa tahapan pertama penelitian ialah melakukan wawancara dengan guru seni budaya dan siswa, dari hasil wawancara tersebut diperoleh jawaban mengenai kondisi awal tingkat kreativitas siswa. Setelah data wawancara tersebut didapat, peneliti selanjutnya mengolah data tersebut kedalam penjabaran secara deskripsi. Adapun temuan permasalahan yang ditemukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan kreativitas siswa dalam pembelajaran tari dalam segi kemampuan kognitif, kurangnya optimalnya proses pembelajaran yang menekankan pada pencapaian kreativitas, kurangnya pemahaman guru dalam memilih model pembelajaran.
2. Metode yang digunakan adalah metode satu arah, sehingga tidak ada kesempatan bagi peserta didik untuk bereksplorasi
3. Peserta didik hanya dituntut untuk menghafal dan meniru gerakan yang diberikan oleh guru.

Permasalahan di atas disebabkan oleh guru yang kurang paham terhadap pemilihan model pembelajaran, dimana guru hanya menggunakan metode satu arah atau ceramah dimana pembelajaran hanya berpusat pada guru (*teacher center*), sehingga hal tersebut menjadikan suasana belajar yang monoton dan tidak ada interaksi antara guru

dengan siswa saat proses pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat akan menjadikan siswa sulit untuk mengembangkan potensi kreativitas yang dimilikinya, kemampuannya dalam berpikir, siswa juga tidak berani untuk mengemukakan ide/gagasan karena tidak diberikan stimulus yang tepat. Sebelum diterapkan model *Project Based Learning* peneliti melakukan *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui sejauh mana tingkat kreativitas siswa dalam pembelajaran seni tari. Tes yang dilakukan peneliti dalam tes awal atau *pretest* yaitu berupa tes observasi dengan menggunakan teori Anne Green Gilbert dengan empat aspek sebagai indikator di antaranya, *Exploring The Concept, Deepening Skill, Creating, dan Evaluating*. Dengan menggunakan model *Project Based Learning* ini mampu meningkatkan kreativitas siswa, hal ini dilihat dari kemampuan peserta didik yang mampu membuat/menciptakan gerak baru serta mengembangkan sesuatu yang telah ada sebelumnya. Hal ini sependapat dengan Rahayu (2013 hlm. 30) dalam (Huda, 2017) menjelaskan bahwa "Kreativitas siswa diartikan sebagai kemampuan siswa menciptakan hal-hal baru berupa kemampuan mengembangkan informasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya". Dan juga mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, berkolaborasi,

serta mencoba berbagai macam bentuk komunikasi.

Pada pembelajaran seni tari model *Project Based Learning* sangat cocok dalam mengembangkan proses pembelajaran, terutama dalam mengembangkan kreativitas siswa. Dalam proses penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan menjadikan proyek sebagai langkah awal pembelajarannya dan menjadikan siswa berkelompok dapat meningkatkan interaksi antar siswa sehingga siswa dapat lebih berkonsentrasi dan merasa senang karena siswa bebas berekspresi saling mengemukakan pendapatnya sehingga membuat siswa jadi bisa lebih kreatif lagi untuk mengembangkan kreativitasnya dan juga kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Hal ini di sepakati oleh teori dari Fathurrohman (2016, hlm. 119) dalam (Mariamah et al., 2021) yang menyatakan bahwa "Pembelajaran *Project Based Learning* ialah model pembelajaran yang memakai proyek atau kegiatan sebagai sarana pembelajaran guna mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan" Tidak hanya itu, dalam model *Project Based Learning* juga dapat meningkatkan kreativitas siswa, lebih percaya diri, dan dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Dengan hal tersebut siswa dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran abad 21 yang berfokus pada *student center* dengan tujuan untuk memberikan peserta didik keterampilan berpikir, antara lain: berpikir kritis, memecahkan masalah, metakognisi,

berkomunikasi, berkolaborasi, inovasi dan kreatif, literasi informasi.

Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif, hal ini sesuai dengan karakteristik model Menurut *Buck Institute for education* (1999) dalam (Santoso, 2017), siswa dibimbing untuk dapat menggali informasi dari berbagai aspek dan sudut pandang mengenai pembelajaran tari. Pada saat proses penerapan model *Project Based Learning* suasana yang tercipta di dalam kelas menyenangkan sehingga dapat mempengaruhi emosional siswa dengan hal ini menjadikan siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

## KESIMPULAN

Peneliti menggunakan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran tari untuk meningkatkan kreativitas siswa di SMKN 3 Kota Sukabumi tepatnya pada kelas X Tata Busana 1. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* ini dapat meningkatkan kreativitas siswa, hal ini berdasarkan data yang dikumpulkan oleh peneliti dari hasil pelaksanaan *pretest* dan *posttest*. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Peneliti menjadikan 16 orang peserta didik yang terdiri dari 11 orang perempuan dan 5 orang laki-laki dari kelas X tata busana 1 sebagai sampel penelitian, untuk mempermudah mengetahui tingkat kreativitas siswa, peneliti melakukan *pretest*

dan *posttest* berupa tes psikomotor untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa pada saat sebelum dan sesudah menggunakan model *Project Based Learning* pada pembelajaran tari. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu Observasi, Wawancara, Tes dan Dokumentasi.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang terlibat dalam penelitian ini, khususnya kepada Program Studi Pendidikan Tari Universitas Pendidikan Indonesia dan SMKN 3 Sukabumi yang telah mendukung kelancaran pelaksanaan penelitian ini.

### REFERENSI

- Aulia, F. (2020). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Kelas 5 Di SDN Kampung Bulak 02 Pada Materi Siklus AIR. *Repository.Uinjkt.Ac.Id.*
- Dilapanga, D. S. (2018). Pengaruh Model Pjbl (Project Based Learning) Berbantuan Mind Mapping Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Materi Larutan Asam Basa Di Kelas XI IPA SMA Negeri Gorontalo Tahun Pelajaran 2017-2018. *Repository.Ung.Ac.Id.*
- Luthfia, H. N. (2018). Pendekatan Higher Order Thinking Skill (HOTS) Dalam Pembelajaran Seni Tari Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Repository.Upi.Edu.*
- , R. (2014). Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah. *Edutech, 13(2)*, 211.
- Aâ€™myuna, Q. (2015). Kontribusi Peran Orangtua Dan Guru Mata Pelajaran Terhadap Pengembangan Kreativitas Siswa. *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling, 1(1)*, 1.
- Huda, F. A. (2017). *Pengertian Kreativitas Siswa.*  
[https://Fatkhan.Web.Id/Pengertian-Kreativitassss-Siswa/#:~:Text=Selanjutnya Rahayu \(2013%3A 30\),Membuat Kombinasi Yang Baru Dalam](https://Fatkhan.Web.Id/Pengertian-Kreativitassss-Siswa/#:~:Text=Selanjutnya%20Rahayu%20(2013%3A%2030),Membuat%20Kombinasi%20Yang%20Baru%20Dalam)
- Mariamah, S., Bachtiar, Muhammad, Y., & Indrawati, I. (2021). Penerapan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi Anak Usia Dini. *Profesi Kependidikan, 2(1)*, 125–130.
- Nani, K. La. (2014). Project Based Learning Dalam Pengembangan Academic Help-Seeking Siswa Pada Pembelajaran Matematika. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika, 3(1)*, 63–73.
- Sandi, N. V. (2018). Pembelajaran Seni Tari Tradisional Di Sekolah Dasar. *Jurnal Dialektika Jurusan PGSD, 8(2)*, 147–161.
- Santoso, P. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pbl) Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Ekonomi. *Prosiding Seminar Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis UNS, 3(1)*, 1–7.

- Sutrisna, G. B. B., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2020). Pengaruh Model Project Based Learning Berlandaskan Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ips. *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia*, 1(2), 84–93.
- Widianti, R. (2020). 5328-16655-1-Pb. *Ilmiah Pendidikan*, 7(1), 43–48.