

## The Role of Project-Based Learning on Creative Thinking Ability in Playing Basic Musical Instruments at SMPN 3 Singosari

### Pengaruh *Model Project Base Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Bermain Alat Musik Sederhana di SMP Negeri 3 Singosari

Dwi Wulandari, Wida Rahayuningtyas, Ika Wahyu Widyawati

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: swidarahayu@yahoo.com

Paper received: 01-03-2021; revised: 15-03-2021; accepted: 31-03-2021

#### Abstract

Creative thinking is the ability used to solve a problem with ideas that are owned by an individual. Learning the Art of Music is learning that requires creativity and creative thinking in the learning process, especially in the practice of playing musical instruments. To develop creative thinking skills in playing musical instruments, it is necessary to apply a Project Base Learning Model that can encourage students to express their ideas and creativity in solving problems. This study aims to determine the effect of Project Base Learning Model on students' creative thinking skills in playing simple musical instruments at SMP Negeri 3 Singosari. This research is a Quasi Experiment. The population in this study were all grade VII students of SMP Negeri 3 Singosari with a sample of class VII H and VII I SMPN 3 Singosari who were taken randomly. The hypothesis test results obtained a statistical value  $t$  count of  $-3,775$  or  $3,775$ . This value is more than the  $t$  table, so the null hypothesis is rejected. The average difference between the experimental and control groups was  $0.184$  with an average gain score of the experimental group being higher than the control group. These results indicate that the class average score using the project base learning model is higher than the class that does not use the project base learning model.

**Keywords:** *Model Project Base Learning*, creative thinking ability

#### Abstrak

Berpikir kreatif adalah kemampuan yang digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah dengan ide-ide yang dimiliki oleh seorang individu. Pembelajaran Seni Musik merupakan pembelajaran yang membutuhkan kreativitas dan berpikir kreatif dalam proses pembelajarannya terutama pada praktik bermain alat musik. Untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam bermain alat musik, perlu diterapkan *Model Project Base Learning* yang dapat mendorong siswa untuk mengekspresikan ide-ide dan kreativitas mereka dalam menyelesaikan masalah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Project Base Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam bermain alat musik sederhana SMP Negeri 3 Singosari. Penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 3 Singosari dengan sampel kelas VII H dan VII I SMPN 3 Singosari yang diambil secara acak. Hasil uji hipotesis didapatkan nilai statistik  $t$  hitung sebesar  $-3,775$  atau  $3,775$ . Nilai tersebut lebih dari  $t$  table, sehingga hipotesis nol ditolak. Perbedaan rata-rata antara kelompok eksperimen dan kontrol sebesar  $0,184$  dengan rata-rata *gain score* kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hasil tersebut menyatakan bahwa nilai rata-rata kelas yang menggunakan model project base learning lebih tinggi daripada kelas yang tidak menggunakan model project base learning.

**Kata kunci:** *Model Project Base Learning*, kemampuan berpikir kreatif

## 1. Pendahuluan

Sekolah adalah tempat yang penting dalam kehidupan manusia. Sekolah merupakan sebuah lembaga pendidikan yang memiliki fungsi sebagai tempat untuk melakukan proses pembelajaran. Pembelajaran terjadi melalui proses-proses tertentu. Dalam hal ini, pendidik memfasilitasi siswa agar dapat belajar dengan baik, sehingga terjadi sebuah interaksi yang menghasilkan proses pembelajaran yang efektif sesuai dengan tujuan yang akan dicapai (Hanafy, 2014). Pembelajaran merupakan sebuah proses yang menggunakan daya otak dan memerlukan kemampuan kognitif.

Berdasarkan tingkat kognitif manusia yang dicetuskan Bloom kemudian direvisi oleh Anderson dan Krathwohl (2001), tingkatan berpikir siswa dibagi menjadi 6 bagian yaitu: mengingat (*remember*), memahami (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*created*). Menciptakan merupakan tingkatan paling tinggi dalam Taksonomi Bloom, untuk mencapai tingkatan ini harus didukung dengan kemampuan kreatif serta kreativitas siswa.

Kemampuan berpikir kreatif di Indonesia masih dikatakan rendah, hal ini didukung oleh hasil *Trend International Mathematics and Science Study* menyebutkan hanya sekitar 2% siswa yang dapat menyelesaikan soal-soal kategori tinggi yang dalam penyelesaiannya membutuhkan kemampuan berpikir kreatif. Hal tersebut membuktikan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa di Indonesia masih tergolong rendah (Mullis, Martin, Foy, & Arora, 2012). Sejalan dengan pernyataan tersebut, Hasil penelitian yang dilakukan Hans Jellen dan Klaus Urban (dalam Rahman, 2012) menunjukkan bahwa kreativitas anak-anak Indonesia merupakan yang terendah dari 8 negara yang diteliti. Padahal kreativitas sangat penting dalam perkembangan potensi anak. Untuk mendukung proses belajar yang mengarah pada tingkat berpikir kreasi, anak diberikan pengetahuan yang berkaitan dengan kreativitas yaitu mata pelajaran seni budaya.

Seni Budaya adalah pembelajaran yang memberikan sebuah pengalaman apresiasi maupun pengalaman kreasi kepada siswa. Kemampuan berpikir kreatif dianggap penting dalam bidang ini. Siswa dituntut untuk memahami dan menguasai suatu masalah yang ada serta mampu memecahkan masalah tersebut dengan berbagai cara sesuai dengan ide kreasi.

Pembelajaran seni budaya yang diberikan di sekolah mencakup semua bidang seni yaitu seni rupa, seni musik, seni tari dan seni teater. Pelajaran seni budaya diajarkan kepada siswa agar siswa dapat menghargai karya seni, di pelajaran seni budaya siswa diajak untuk mengapresiasi karya dengan cara memahami dan menyadari tentang sebuah karya seni sehingga siswa dapat lebih menghargai karya seni, dan mampu menikmati dan menilai karya seni tersebut.

Keterampilan dan kreativitas diperlukan dalam pelajaran seni budaya. Pendidikan seni budaya memiliki peranan penting untuk meningkatkan imajinasi, keterampilan dan kreativitas siswa. Tiga aspek tersebut dapat mendorong siswa untuk menciptakan sesuatu yang baru. Kemampuan berpikir kreatif dianggap penting dalam bidang ini. Siswa dituntut untuk memahami dan menguasai suatu masalah yang ada serta mampu memecahkan masalah tersebut dengan berbagai cara sesuai dengan ide kreasi.

Pembelajaran Seni Musik dapat dijadikan sebagai sarana imajinasi, ekspresi, apresiasi dan kreativitas anak (Armayanti, 2016). Musik dapat dijadikan sebagai media pengembangan

kreativitas. Kreativitas musik dapat diasah melalui pengalaman bermusik. Bermain alat musik sederhana dengan memanfaatkan benda yang ada di sekitar dapat membuat anak menjadi lebih ekspresif, kreatif dan imajinatif. Berpikir kreatif merupakan hal yang harus dikembangkan dan merupakan salah satu tujuan pembelajaran seorang guru di kelas (Prehatiningsih, Palupi, & Syamsudin, 2018).

Semakin merebaknya kasus Covid-19 di Indonesia membuat proses pembelajaran yang harusnya dilaksanakan secara tatap muka di sekolah menjadi dilaksanakan secara daring di rumah. Guru menggunakan model pembelajaran daring dengan memanfaatkan video teks animasi. Dalam proses pembelajarannya, siswa hanya diberi materi berupa video teks animasi dan tugas untuk menjawab soal. Hal tersebut membuat siswa menjadi pasif saat proses pembelajaran dan tidak bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran. Pembelajaran Seni Budaya di SMPN 3 Singosari dalam pembelajaran daring, secara umum dapat disimpulkan rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi seni musik masih tergolong rendah. Pada KD 3.3 Memahami konsep permainan alat musik sederhana dan KD 4.3 Memainkan Alat musik sederhana secara perorangan siswa masih belum bisa mengekspresikan ide dalam bermusik. Rendahnya hasil pembelajaran seni budaya menunjukkan sesuatu yang salah dan belum optimal dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa. Salah satu faktor penyebabnya yaitu penerapan model pembelajaran yang kurang tepat sehingga siswa kurang tertarik untuk belajar.

Oleh karena itu diperlukan sebuah model pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk meningkatkan kreativitasnya dalam pembelajaran. Model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitasnya adalah model *project base learning*. Pembelajaran ini sangat disarankan untuk mendorong kreativitas siswa dalam menghasilkan karya serta memfasilitasi siswa dalam berkreasi baik secara individual maupun kelompok.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Noviyana (2017), pada siswa SMPN 3 Bandar Lampung menunjukkan bahwa siswa masih sangat kaku dalam menyelesaikan soal Matematika dengan bahasanya sendiri. Kemudian peneliti menerapkan model *project base learning* dan diperoleh hasil rata-rata tes kemampuan berpikir kreatif Matematika siswa lebih tinggi dengan rata-rata 86,39, sedangkan kelas yang tidak menggunakan model *project base learning* mendapatkan rata-rata lebih rendah yaitu 53,77.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah: Bagaimana pengaruh model *project base learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam bermain alat musik sederhana SMP Negeri 3 Singosari?

Tujuan dari penelitian ini yaitu memberikan pengetahuan kepada pendidik tentang model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa serta diharapkan dapat menjadi referensi bagi pelajar, mahasiswa serta pihak-pihak yang akan melakukan penelitian dalam ruang lingkup yang sama dan kemudian dapat dikembangkan.

## 2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen semu/*quasi experimental* dengan bentuk *Pretest-posttest control design*. Terdapat dua grup yang dipilih secara random kemudian diberi

*pretest* untuk mengetahui perbedaan keadaan awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, kemudian kelompok eksperimen diberikan perlakuan, sedangkan kelompok kontrol tidak, selanjutnya diberi *posttest* pada kedua kelompok tersebut.

Rancangan penelitian tersebut menggunakan rancangan penelitian dengan pola *one group pretest posttest design*, yaitu tahap awal memberikan tes kepada siswa kemudian memberikan perlakuan dengan menerapkan model *project base learning* dalam pembelajaran, selanjutnya siswa diberi proyek untuk membuat sebuah karya dengan alat musik sederhana dan ditampilkan bersama kelompok secara daring. Tahap akhir siswa diberi tes lagi untuk mengukur seberapa pengaruh penerapan model *project base learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam bermain alat musik sederhana.

**Tabel 1. Desain penelitian**

Kelompok	Pretest	Perlakuan ( <i>treatment</i> )	Posttest
Eksperimen	$o_1$	X	$o_2$
Kontrol	$o_1$	-	$o_2$

Keterangan:

$o_1$  : Kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum diberi perlakuan

$o_2$  : Kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diberi perlakuan

X : Perlakuan untuk kelompok eksperimen menggunakan model *project base learning*

Waktu yang digunakan untuk melakukan penelitian ini selama 4 minggu. Penelitian dilaksanakan pada bulan februari hingga bulan maret 2021. Tempat pelaksanaan penelitian adalah kelas VII SMPN 3 Singosari.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Singosari. Kelas VII SMPN 3 Singosari terdiri dari 9 Kelas yaitu kelas VII A, VII B, VII C, VII D, VII E, VII F, VII G, VII H, dan VII I. Sampel dalam penelitian ini diambil secara acak atau menggunakan teknik *Cluster Random Sampling* yaitu satu kelas dijadikan sebagai kelas eksperimen dan satu kelas menjadi kelas kontrol. Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas VII H sebagai kelas eksperimen dan VII I sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data berkaitan dengan jenis data, cara memperoleh data, dan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif meliputi nilai keterampilan berpikir kreatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur keterampilan berpikir kreatif adalah sebagai berikut:

Sudijono (2015) mengatakan bahwa tes merupakan cara atau prosedur yang digunakan untuk melakukan penilaian atau pengukuran dengan memberikan tugas. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa pretest (sebelum perlakuan) dan posttest (setelah perlakuan) dengan soal yang sama.

Pengambilan data dalam proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi berupa daftar *checklist*. Daftar *checklist* digunakan untuk mencatat ada tidaknya suatu tingkah laku sesuai kriteria yang dinilai.

Penelitian ini menggunakan intrumen pelaksanaan berupa RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). RPP digunakan oleh peneliti pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada materi memainkan alat musik sederhana. Kelas eksperimen menggunakan RPP dengan model

*project base learning* dan kelas kontrol tidak menggunakan RPP dengan model *project base learning*.

Penelitian yang tepat harus memiliki alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian dinamakan instrumen penelitian. Instrumen pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu soal uraian sebanyak 6 soal. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dalam bentuk soal essay. Tes diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah berlangsungnya proses belajar mengajar materi bermain alat musik sederhana; (2) Soal *Pretest* diberikan pada siswa pada awal pertemuan yaitu tanggal 22 Februari 2020. Sedangkan Soal *Posttest* diberikan pada siswa diakhir pertemuan yaitu tanggal 22 Maret 2021. Tes yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diterapkan model *project base learning* pada kelas VII dengan materi bermain alat musik sederhana; (3) Lembar observasi digunakan dalam pengumpulan data kemampuan berpikir kreatif siswa dalam proyek bermain alat musik sederhana. Lembar observasi dibuat dalam bentuk daftar *checklist*. Daftar *checklist* ini diisi oleh peneliti mulai dari awal pertemuan hingga akhir pertemuan. Pembelajaran dilaksanakan selama 4 × pertemuan.

Tahap pengolahan data merupakan tahap paling penting dalam suatu penelitian, karena pada tahap ini hasil penelitian dapat dirumuskan, setelah semua data terkumpul maka untuk mendeskripsikan penelitian dapat dilakukan perhitungan. Sebelum melakukan analisis data, perlu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas serta uji hipotesis. Pengujian taraf signifikan yang digunakan yaitu 5% dengan bantuan aplikasi *SPSS 25.0 For Windows*. Setelah itu, mencari *Gain Score*. *Gain score* merupakan selisih antara nilai skor *pretest* dengan nilai *posttest*, *Gain score* ini digunakan sebagai tolak ukur perubahan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu:

Pengelolaan data tentang berpikir kreatif siswa dilakukan dengan menggunakan rumus uji-t sebelum diuji hipotesis penelitian, perlu dicari peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui analisis data hasil tes yang telah dilakukan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *problem base learning*. Data hasil *posttest* disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi kemampuan berpikir kreatif dengan kategori sebagai berikut:

**Tabel 2. Kategori Kemampuan Berpikir Kreatif**

Klasifikasi	Skor	Kualifikasi
A	85-100	Sangat Baik
B	71-85	Baik
C	56-70	Cukup
D	41-55	Kurang
E	<40	Sangat Kurang

Sumber : Rupalestari & Prabawanto (2020)

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya penyebaran data kedua kelompok sampel. Uji ini dilakukan dengan uji *Kolmogorov Smirnov Test* dengan taraf signifikansi sebesar 5%.

Adapun kriteria pengambilan keputusan adalah:

- a. Jika nilai signifikan  $> 0,05$ , maka data distribusi normal
- b. Jika nilai signifikan  $< 0,05$ , maka data tidak berdistribusi normal.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 3 Singosari yang kemudian diambil sampel yaitu sebanyak dua Kelas VII. Untuk mengetahui homogenitas variasi populasi dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas tersebut dilakukan dengan data hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pengujian homogenitas dilakukan dengan uji *levene's test for equality of variances*, untuk mempermudah perhitungan digunakan aplikasi SPSS 25.0. Sebelum menguji data dilakukan kategorisasi atau pengkodean data untuk hasil belajar seni musik pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun pedoman yang digunakan dalam pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi  $\geq 0,05$  maka *varians* dari dua kelompok tersebut sama (homogen).
- b. Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka *varians* dari dua kelompok populasi adalah tidak homogen (tidak sama).

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Data *posttest* kemampuan berpikir kreatif

Data *posttest* merupakan data akhir setelah diberikan perlakuan. *Posttest* diberikan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa pada kelas eksperimen (VII H) dan kelas kontrol (VII I). Data hasil dari kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. Distribusi Frekuensi Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas Eksperimen (*Posttest*)**

Klasifikasi	Nilai	Kualifikasi	Frekuensi	Persentase
A	85-100	Sangat Baik	2	6%
B	71-85	Baik	20	65%
C	56-70	Cukup	9	29%
D	41-55	Kurang	0	0%
E	<40	Sangat Kurang	0	0%
Total			31	100

Berdasarkan Tabel 3 dapat diketahui bahwa 71% siswa kelas eksperimen masuk ke dalam kategori baik dan sangat baik atau memiliki kemampuan berpikir kreatif baik hingga sangat baik. Rinciannya 6% siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif sangat baik dan 65% siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif baik. Sedangkan 29% siswa masuk ke dalam kategori cukup atau memiliki kemampuan berpikir kreatif yang cukup dan tidak ada siswa yang masuk kategori kurang hingga sangat kurang. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 74,7096.

**Tabel 4. Distribusi Frekuensi Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas Kontrol (Posttest)**

Klasifikasi	Nilai	Kualifikasi	Frekuensi	Persentase
A	85-100	Sangat Baik	0	0%
B	71-85	Baik	12	39%
C	56-70	Cukup	14	45%
D	41-55	Kurang	5	16%
E	<40	Sangat Kurang	0	0%
<b>Total</b>			<b>31</b>	<b>100</b>

Berdasarkan Tabel 4 dapat diketahui bahwa 39% siswa kelas kontrol masuk ke dalam kategori baik atau memiliki kemampuan berpikir kreatif baik. Sedangkan hampir separuh siswa (45%) masuk ke dalam kategori cukup atau memiliki kemampuan berpikir kreatif yang cukup dan 16% siswa masuk ke dalam kategori kurang atau memiliki kemampuan berpikir kreatif yang kurang. Tidak ada siswa yang masuk kategori sangat kurang. Nilai rata-rata posttest kelas kontrol adalah 66,6451.

### 3.2 Analisis Data

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya penyebaran data kedua kelompok sampel. Uji ini dilakukan dengan uji *Kolmogorov Smirnov Test* dengan taraf signifikansi sebesar 5%. Hasil Uji Normalitas tersaji pada tabel berikut:

**Tabel 5. Uji Normalitas Data**

Variabel	<i>Test statistics</i>	<i>Asymp. Sig.</i>	Keterangan
Kontrol – Pretest	0,120	0,200	Berdistribusi normal
Kontrol – Posttest	0,106	0,200	Berdistribusi normal
Kontrol – Gain Score	0,116	0,200	Berdistribusi normal
Eksperimen – Pretest	0,089	0,200	Berdistribusi normal
Eksperimen – Posttest	0,107	0,200	Berdistribusi normal
Eksperimen – Gain Score	0,108	0,200	Berdistribusi normal

Berdasarkan Tabel 5 didapatkan hasil signifikansi pada seluruh variabel penelitian lebih dari taraf alpha 0,05. Hasil menyimpulkan bahwa data penelitian mengikuti distribusi normal, sehingga asumsi normalitas telah terpenuhi.

Uji homogenitas dilakukan untuk data hasil belajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Statistik uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik *Levene's test for equality* dengan keputusan, apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka dua kelompok tersebut memiliki varians yang sama atau homogen. Hasil uji statistik *Levene's test for equality* tersaji pada tabel berikut.

**Tabel 6. Uji Homogenitas**

Variabel	F	Sig.
<i>Gain Score</i>	0,494	0,485

Berdasarkan hasil pada Tabel 6 didapatkan nilai statistik F sebesar 0,494 dengan signifikansi 0,485. Nilai signifikansi tersebut lebih dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar (*Gain Score*) pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki *varians* yang sama atau homogen.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan statistik uji *independent t test* dengan cara membandingkan nilai *Gain Score* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. *Gain score* merupakan tolak ukur perubahan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah mendapat perlakuan. Hipotesis statistik yang digunakan adalah:

H<sub>0</sub>:  $\mu_1 < \mu_2$  (Rata-rata *gain score* kelompok eksperimen kurang dari kelompok kontrol)

H<sub>1</sub>:  $\mu_1 \geq \mu_2$  (Rata-rata *gain score* kelompok eksperimen lebih dari kelompok kontrol)

Kriteria pengujian hipotesis, apabila nilai |t hitung| kurang dari |t tabel (1,670) maka hipotesis nol ditolak. Sehingga rata-rata *gain score* kelompok eksperimen lebih dari kelompok kontrol, yang berarti terdapat pengaruh model pembelajaran *project base learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam bermain alat musik sederhana pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Singosari. Hasil statistik uji *independent t test* tersaji pada tabel berikut:

**Tabel 7. Uji hipotesis Independent t-test**

		<i>Independent Samples Test</i>						
		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>				
<i>Variable</i>		<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>T</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>
		<i>Gain Score</i>	<i>Equal variances assumed</i>	0,494	0,485	-3,775	60	0,000
	<i>Equal variances not assumed</i>			-3,775	59,356	0,000	-0,184	0,049

Hasil uji hipotesis pada Tabel 7 terdapat nilai statistik t hitung sebesar -3,775 atau |t hitung| = 3,775. Nilai tersebut lebih dari |t tabel| sebesar 1,670 sehingga hipotesis nol ditolak. Maka Rata-rata gain score kelompok eksperimen lebih dari kelompok kontrol. Perbedaan rata-rata antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah sebesar 0,184 dengan rata-rata gain score kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hasil tersebut memiliki makna terdapat pengaruh model pembelajaran *project base learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam bermain alat musik sederhana pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Singosari.

### 3.3 Pembahasan

Materi bermain alat musik sederhana menggunakan pembelajaran teori dan praktik. Pada pembelajaran ini siswa dituntut untuk dapat menguasai materi dan dapat memainkan alat musik sederhana. Untuk mengetahui perubahan yang terjadi selama proses penelitian digunakan soal *pretest* dan *posttest*. Soal *pretest* dan *posttest* yang digunakan adalah instrumen

yang telah diujikan validitas dan reabilitasnya dengan melakukan uji coba ke 35 siswa kelas 7 yang sudah pernah belajar materi bermain alat musik sederhana.

Pelaksanaan eksperimen dalam pembelajaran menggunakan model *project base learning* dilakukan dengan memberikan soal *pretest* ditahap awal. Pada tahap ini, peneliti mengajukan pertanyaan mendasar dan mengajak siswa untuk mengeksplorasi alat musik sederhana disekitar mereka. Hal tersebut dapat merangsang siswa agar dapat fokus pada materi yang diberikan dan mengasah kreativitas mereka dalam memikirkan benda-benda disekitar yang dapat dijadikan sebagai alat musik sederhana. Kegiatan ini akan membuat anak semakin mengenal lingkungannya dan ide-ide kreatif akan muncul dalam proses mengeksplorasi tersebut. Apabila anak semakin mengenal lingkungannya maka akan bertambah ide dan pengetahuannya (Heldanita, 2018).

Setelah itu guru memaparkan proyek yang akan dibuat oleh setiap kelompok siswa yang diterapkan dalam model *project base learning*. Kemudian siswa merancang sebuah proyek yang dikerjakan dalam waktu 2 minggu. Proyek tersebut adalah praktik bermain alat musik sederhana. Berdasarkan pemaparan tersebut dapat diketahui bahwa pengaruh model *project base learning* dapat memengaruhi siswa untuk berpikir dan mengeluarkan ide-ide kreatif mereka secara individu atau kelompok. Hal tersebut dapat dilihat dari antusias siswa dalam bertanya serta menjawab pertanyaan-pertanyaan. Siswa juga mendapat kesempatan untuk menampilkan hasil proyek kelompok membuat siswa dapat mengekspresikan dan mempresentasikan kemampuan dan ide kreatif yang mereka miliki. Hal tersebut sejalan dengan Baret (2003) yang menyatakan bahwa memberikan kesempatan anak untuk mendengarkan, membuat serta menampilkan musik dapat mengembangkan kreativitas anak dalam bermusik (Lau & Grieshaber, 2010). Petemuan akhir pembelajaran, siswa diminta untuk mengerjakan soal *posttest* serta mengumpulkan video proyek yang sudah dikerjakan.

Penelitian ini memperoleh temuan yaitu kemampuan berpikir kreatif kelas yang menggunakan model *project base learning* mendapatkan nilai rata-rata lebih tinggi dari pada kelas yang tidak menggunakan model *project base learning*. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 74,7096, lebih tinggi daripada kelas kontrol yang menggunakan metode tanya jawab dengan nilai rata-rata sebesar 66,6451. Dengan menggunakan analisis uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, serta uji hipotesis menggunakan software program SPSS for Windows 25.0, diperoleh bahwa data terdistribusi normal dan varians data bersifat homogen.

Hasil dari uji-t menyimpulkan bahwa nilai sig (2-tailed) lebih rendah dari 0,05 yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *project base learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam bermain alat musik sederhana di SMP Negeri 3 Singosari. Adanya pengaruh model *project base learning* terjadi karena model tersebut dapat memfasilitasi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dengan proyek sebagai medianya. Dengan model pembelajaran ini, siswa dapat melakukan investigasi secara berkelompok maupun individual yang melibatkan siswa dalam proses pendefinisian masalah, pemecahan masalah, pengambilan keputusan dan aktifitas investigasi lainnya. Sehingga mendorong siswa untuk memunculkan ide-ide, mengembangkan kemampuan riset serta solusi realistik (Hosnan, 2014)

Dengan proyek, siswa dapat menyelesaikan masalah secara berkelompok dengan kerjasama tim, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Pembelajaran yang efektif

akan membuat siswa mudah untuk menerima dan memahami materi yang diberikan. Pembelajaran yang efektif dapat menentukan keberhasilan proses pembelajaran (Daulae, 2014).

#### 4. Simpulan

Hasil dari analisis yang dilakukan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan model project base learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam bermain alat musik sederhana. Nilai rata-rata siswa yang menggunakan model project base learning lebih tinggi daripada nilai rata-rata siswa yang tidak menggunakan model project base learning. Kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata 74,7096 sedangkan kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata 66,6451.

Penggunaan model project base learning mendorong siswa untuk mengembangkan dan mengekspresikan ide kreatif mereka dalam bermain alat musik sederhana. Model ini juga mendukung siswa untuk melakukan eksplorasi dalam merencanakan proyek bersama kelompok dan membuat siswa menjadi aktif serta dapat mengasah kemampuan berkomunikasi. Dalam bermain alat musik sederhana, siswa dibebaskan untuk memilih alat musik sederhana sesuai dengan keinginan dan ide yang mereka miliki dengan memanfaatkan benda-benda disekitar, hal tersebut membuat siswa menjadi lebih ekspresif dan kreatif.

#### References

- Anderson, L.W., & Krathwohl, D.R. (2010). *A taxonomy for learning, teaching, and assesing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. New York: Addison Wesley Longman, Inc.
- Armayanti, R. (2016). Pembelajaran Seni Musik Bagi Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Raudhah*, 4(1), 11-21
- Barret, M. (2003) 'Musical children, musical lives, musical worlds', in Wright, S. (Ed.), *Children, Meaning-Making and the Arts* (63–85). Frenchs Forest, NSW: Pearson Prentice Hall
- Daulae, T.H. (2014). Menciptakan pembelajaran yang efektif. *Forum Paedagogik*, 6(2). 131-149
- Hanafy, M.S. (2014). Konsep belajar dan pembelajaran. *Jurnal Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 17(1), 66-79
- Heldanita. (2018). Pengembangan kreativitas melalui eksplorasi. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(1), 53-63
- Hosnan. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Jakni. (2016.) *Metodologi penelitian eksperimen bidang pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Lau, W.C.M. & Grieshaber, S. (2010). Musical free play: A case for invented musical notation in a Hong Kong kindergarten. *British Journal of Music Education*, 27(2), 127-140
- Mullis, I.V.S., Martin, M.O., Foy, P., & Arora, A. (2012). *TIMS 2011 international result in mathematics*. Amsterdam: International Association for Evaluation of Education Achievement.
- Noviyana, H. (2017). Pengaruh model project base learning terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa. *e-DuMath: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 110-117
- Prehatiningsih, A., Palupi, W., & Syamsudin, M.M. (2018). Pengaruh permainan musikal terhadap kreativitas musik anak usia 5-6 tahun. *Jurnal UNS*, 6(4), 282-289
- Rahman, R. (2012). Hubungan antara self-concept terhadap matematika dengan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa. *Infinity: Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi*, 1(1), 19-30

- Rupalestari, D., & Prabawanto, S. (2020). Students' creative thinking skill and its influential factors in quadrilateral topic viewed by students' cognitive. *Journal of Physics: Conference Series*, 1521(3). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1521/3/032054>
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Herlanti, Y. (2014). *Buku saku (tanya jawab seputar penelitian pendidikan sains)*. Jakarta: Universitas Syarif Hidayatulah