

Hubungan Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Kreativitas dalam Pembuatan *Pouch Bag Recycle* di SMK Negeri 3 Probolinggo

Isna Yuniarti Shalehah¹, Deny Arifiana², Ma'rifatun Nashikhah³, Imami Arum Tri Rahayu⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya, Jl. Ketintang, Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya, Jawa Timur

isna.19008@mhs.unesa.ac.id

Abstract

The objectives of the research conducted at vocational high school 3 Probolinggo are: 1) to know the implementation of project based learning models, 2) to find out the levels of creativity in making pouch bag recycle, 3) to find out the relationship between project based learning models and creativity in making pouch bag recycle at vocational high school 3 Probolinggo. The research conducted was quantitative research. The sample consisted of 31 students of class XI fashion 2. The approach used was purposive sampling. Questionnaires and observation were the data collection techniques used. SPSS 25.0 program was used for product moment correlation method with 5% significance. The results showed at: 1) the implementation of the project based learning model in the good category with a percentage of 88%, 2) the level of creativity in making pouch bag recycle is in a high category with a percentage of 100%, 3) there is a relationship between the project based learning models on creativity in making pouch bag recycle with significance value (2-tailed) is 0,021 (0,021 < 0,05). Pearson correlation value is 0,413 > 0,355.

Keywords: Creativity, Pouch Bag, Project Based Learning

Abstrak

Tujuan penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 3 Probolinggo yaitu: 1) mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran *project based learning*, 2) mengetahui tingkat kreativitas dalam pembuatan *pouch bag recycle*, 3) mengetahui hubungan antara model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas dalam pembuatan *pouch bag recycle* di SMK Negeri 3 Probolinggo. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian kuantitatif, sampel terdiri dari 31 peserta didik kelas XI Tata Busana 2. Pendekatan yang dipergunakan ialah *purposive sampling*. Kuesioner dan observasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan. Program SPSS 25.0 digunakan untuk metode korelasi *product moment* dengan signifikansi 5%. Hasil penelitian memperlihatkan bahwasanya: 1) keterlaksanaan model pembelajaran *project based learning* pada kategori baik dengan persentase 88%, 2) tingkat kreativitas pembuatan *pouch bag recycle* dalam kategori tinggi dengan persentase 100%, 3) terdapat hubungan antara model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas dalam pembuatan *pouch bag recycle* dengan nilai signifikansi (*2-tailed*) adalah 0,021 (0,021 < 0,05). Nilai *pearson correlation* yaitu 0,413 > 0,355.

Kata Kunci: Kreativitas, *Pouch Bag*, *Project Based Learning*

Copyright (c) 2024 Isna Yuniarti Shalehah, Deny Arifiana, Ma'rifatun Nashikhah, Imami Arum Tri Rahayu

✉ Corresponding author: Isna Yuniarti Shalehah

Email Address: isna.19008@mhs.unesa.ac.id (Jl. Ketintang, Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya, Jawa Timur)

Received 04 July 2024, Accepted 11 July 2024, Published 18 July 2024

PENDAHULUAN

Sekolah menengah kejuruan (SMK) adalah lembaga pendidikan yang memfasilitasi peserta didik dengan keterampilan yang sesuai dengan bidang studi mereka, sehingga memantapkan dan memajukan pendidikan dasar (Putra et al., 2022). Berfokus dalam meningkatkan kualitas pendidikan pada jenjang SMK, maka diselenggarakan program SMK Pusat keunggulan (Permendikbud Nomor 22 tahun 2020 tentang rencana strategis kementerian pendidikan dan kebudayaan periode 2020-2024). SMK yang

memperoleh kesempatan untuk menjadi SMK Pusat Keunggulan salah satunya yaitu SMK Negeri 3 Probolinggo. Pengembangan kurikulum di SMK Negeri 3 Probolinggo mengikuti perkembangan IPTEK yang semakin maju, pelaksanaan program belajar mandiri di SMK Negeri 3 Probolinggo telah berlangsung sejak tahun 2021.

Berdasarkan wawancara dan observasi pada 27 Oktober 2022 di SMK Negeri 3 Probolinggo, pada program keahlian tata busana di mata pelajaran pilihan proyek kreatif dan kewirausahaan (pengelolaan limbah industri busana) memperoleh kesimpulan proses pembelajaran berlangsung kurang efektif dikarenakan pendekatan guru dan peserta didik kurang tepat yang mengakibatkan ketuntasan prestasi belajar peserta didik tidak merata. Peserta didik cenderung mengerjakan penugasan dari guru sesuai yang dicontohkan, yang mana tidak memaksimalkan eksplorasi fasilitas yang disediakan. Pada mata pelajaran ini peserta didik lebih dituntut untuk mampu menerapkan materi yang sudah didapat pada kesempatan sebelumnya yang kemudian diimplementasikan dalam pembuatan sebuah produk olahan limbah industri busana. Produk yang akan dibuat dalam kegiatan pembelajaran tersebut yaitu *pouch bag recycle* yang mana memiliki arti tas kantong daur ulang. Alasan pemilihan produk tersebut dilihat berdasarkan tingkat kesulitan dalam pembuatannya dan *output* yang dihasilkan peserta didik mampu memiliki nilai jual dan layak jual. Pada mata pelajaran ini, peserta didik akan memasarkan hasil produk yang dibuat di lingkungan sekolah maupun luar sekolah. Pembelajaran pembuatan *pouch bag recycle* ini berlangsung melalui pendekatan berbasis proyek untuk memperbaharui dan menunjukkan penguasaan keterampilan dalam pembuatan produk yang kreatif dan bernilai ekonomi, melalui pemanfaatan limbah industri busana yang ada di lingkungan sekolah. Dalam membuat produk dari limbah daur ulang, peserta didik harus kreatif ketika menciptakan produk daur ulang (Putri, 2019). Peserta didik juga belajar bagaimana menggunakan kreativitasnya untuk memecahkan permasalahan lingkungan, khususnya limbah pakaian yang ada disekitar.

Terkait permasalahan diatas, pendekatan pembelajaran yang tepat selama proses pembelajaran penting dalam menyukseskan tujuan pembelajaran. Model pembelajaran berbasis proyek merupakan sebuah pendekatan pendidikan dimana peserta didik mempelajari sutau subjek tertentu dan dihadapkan pada proyek yang nyata. Oleh karena itu, disarankan agar kurikulum pembelajaran mandiri menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis proyek (Dewi, 2022). Dalam pembelajaran berbasis proyek, peserta didik secara aktif membangun sebuah proyek sebagai bagian dari pembelajaran (Sari & Angreni, 2018). Ketidak tuntas prestasi belajar peserta didik kelas XI Tata Busana 2 di SMK Negeri 3 Probolinggo pada pembuatan produk olahan limbah busana salah satunya disebabkan oleh model pembelajaran yang tidak tepat sasaran. Salah satu penelitian mengatakan bahwa kreativitas siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning*.

Kurangnya kreativitas peserta didik dalam pembuatan sebuah produk membuat peserta didik memperoleh prestasi belajar yang cukup rendah dengan ketuntasan kurang dari 50%. Untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembuatan produk daur ulang, maka perlu diterapkannya pendekatan yang mendukung, sesuai pengertian diatas. Kreativitas adalah bakat kognitif tingkat tinggi yang diwujudkan dalam bentuk peningkatan kemampuan kognitif selama proses berpikir. Munandar (2014) menjelaskan terdapat empat indikator kreativitas yang dapat digunakan sebagai acuan pengukuran kreativitas seseorang, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*fleksibility*), keaslian (*originality*), dan keterperincian (*elaboration*). Kreativitas terdiri dari faktor internal terkait pada diri peserta didik dengan kemampuan untuk menerapkan ide dan komponen yang sudah ada untuk membantu pertumbuhan kreativitas faktor eksternal atau lingkungan, berarti situasi disekitar yang memungkinkan kreatifitas berkembang (Lestari & Zakiah, 2019). Dengan demikian, *project based learning* dipandang sebagai pendekatan yang berorientasi pada peserta didik dan dimotivasi oleh kebutuhan untuk menciptakan produk akhir yang memberi peserta didik peluang untuk mengembangkan kepercayaan diri dan kemandiriannya menghasilkan suatu produk secara kreatif dan inovatif selama proses belajar (Halimah & Marwati, 2022).

Berdasarkan uraian diatas, peneliti termotivasi untuk membuat judul penelitian “Hubungan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas dalam Pembuatan *Pouch Bag Recycle* di SMK Negeri 3 Probolinggo”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan 1) Keterlaksanaan model pembelajaran *project based learning* dalam pembuatan *pouch bag recycle* di SMK Negeri 3 Probolinggo, 2) Tingkat kreativitas peserta didik dalam pembuatan *pouch bag recycle* di SMK Negeri 3 Probolinggo, 3) Hubungan model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas dalam pembuatan *pouch bag recycle* di SMK Negeri 3 Probolinggo.

METODE

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini merupakan bentuk kuantitatif dengan metode penelitian korelasi. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui hubungan antara variabel model pembelajaran *project based learning* dengan variabel kreativitas pembuatan *pouch bag recycle* di SMK Negeri 3 Probolinggo. Waktu penelitian dilaksanakan pada 10-11 januari 2024 di SMK Negeri 3 Probolinggo yang beralamatkan di Jl. Pahlawan No.26 A, Kebonsari kulon, Kec. Kanigaran, Kota Probolinggo. Subjek penelitian sejumlah 31 peserta didik program keahlian tata busana di SMK Negeri 3 Probolinggo. *Purposive sampling* digunakan untuk menentukan sampel pada penelitian ini. Penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu model pembelajaran *project based learning* sebagai variabel bebas, dan kreativitas dalam pembuatan *pouch bag recycle* sebagai variabel terikat. Kemudian variabel diukur menggunakan skala likert dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Keterangan Penskoran Skala Likert

No	Skor	Kriteria
1	4	Sangat Setuju (SS)
2	3	Setuju (S)
3	2	Tidak Setuju (TS)
4	1	Sangat Tidak Setuju (STS)

(Sumber: Sugiyono, 2020)

Teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu dengan observasi dan kuesioner. Observasi dilakukan terhadap aktivitas guru dengan mengamati langsung proses pembelajaran dari lembar observasi yang diisi oleh tiga orang pengamat (dua orang guru dan seorang teman sebaya) pada saat pelaksanaan model pembelajaran project based learning. Kemudian observasi selanjutnya dilakukan oleh peserta didik menggunakan model pembelajaran *project based learning* untuk mengetahui bagaimana pembelajaran dilaksanakan, kemudian mengisi lembar observasi berdasarkan keadaan yang dirasakan saat pembelajaran berlangsung. Kuesioner digunakan untuk mendapatkan data mengenai pemahaman sikap, nilai, perasaan, dan pemikiran siswa. Kuesioner disusun untuk mengukur kreativitas peserta didik dengan indikator kelancaran, keluwesan, keaslian, dan keterperincian.

Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis kuantitatif deskriptif. *Mean*, *median*, modus, nilai maksimum, nilai minimum, *range*, dan standar deviasi diperoleh dari deskripsi temuan data dalam penelitian ini untuk mengetahui kecenderungan dari masing-masing variabel. Untuk mengetahui persentase (%) aktivitas guru pada setiap indikator menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Skor observer}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan rumus perhitungan tersebut, penelitian ini didasarkan menggunakan kategori penilaian sebagai berikut:

Tabel 2. Persentase Ketercapaian Pembelajaran

No	Penilaian	Kategori
1	91% - 100%	Sangat Baik
2	81% - 90%	Baik
3	71% - 80%	Cukup
4	60% - 70%	Buruk
5	≤ 60%	Sangat Buruk

(Sumber: Kunandar, 2014)

Pengujian hipotesis menggunakan *correlation product moment* pada taraf signifikansi 5%, dan untuk mengetahui kelas interval menggunakan rumus ($K = 1 + 3,3 \log n$), dengan patokan skor sebagai berikut:

Tabel 3. Kelas Intrerval Kecenderungan Variabel

Kelas Interval	Kecenderungan Variabel
$x \geq (Mi + 1.SDi)$	Tinggi

$(Mi + 1.SDi) > x \geq Mi$	Sedang
$Mi > x \geq (Mi - 1.SDi)$	Rendah
$x < (Mi - 1.SDi)$	Sangat Rendah

(Sumber: Mardapi, 2017)

Keterangan:

x = Skor perolehan

Mi = Mean ideal ($\frac{1}{2}$ (skor tertinggi – skor terendah))

SDi = Standar Deviasi ideal ($\frac{1}{6}$ (skor tertinggi – skor terendah))

Berdasarkan hasil perhitungan kecenderungan variabel di interpretasikan dengan kelas sebagai berikut:

Tabel 4. Interpretasi Kecenderungan Variabel Kreativitas

No	Kelas Interval	Interpretasi
1	$x \geq 60$	Tinggi
2	$60 > x \geq 50$	Sedang
3	$50 > x \geq 40$	Rendah
4	$x < 40$	Sangat Rendah

Pengujian prasyarat analisis dalam penelitian ini meliputi uji normalitas menggunakan uji *chi-square* pada taraf signifikansi 5%. Berdasarkan tabel dibawah ini diketahui data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi $> 0,05$.

Tabel 5. Uji Normalitas

Variabel	Nilai <i>Asymp. Sig.</i>
<i>Project based learning</i>	0,69
Kreativitas	0,70

Uji linearitas data dalam penelitian ini untuk mengetahui koefisien pada baris *deviation from linearity* pada taraf signifikansi 5% yang tercantum dalam anova table. Variabel *project based learning* dan kreativitas pembuatan *pouch bag recycle* dikatakan linear apabila nilai signifikansi $> 0,05$.

Tabel 6. Uji Linearitas

Variabel	<i>F (deviation from linearity)</i>	<i>Sig.</i>	Ket.
<i>Project based learning - Kreativitas</i>	0,750	0,702	Linear

Uji hipotesis dilakukan menggunakan *pearson correlational product moment* dengan program SPSS 25.0 yang berlandaskan: hipotesis diterima jika terdapat korelasi dengan nilai signifikansi $< 0,05$ dan hipotesis ditolak jika tidak terdapat korelasi dengan nilai signifikansi $> 0,05$. Koefisien korelasi dianggap searah apabila nilainya positif dan sebaliknya (Arifin, 2013).

Tabel 7. Kategori Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Interpretasi
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang

0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,00	Sangat Kuat

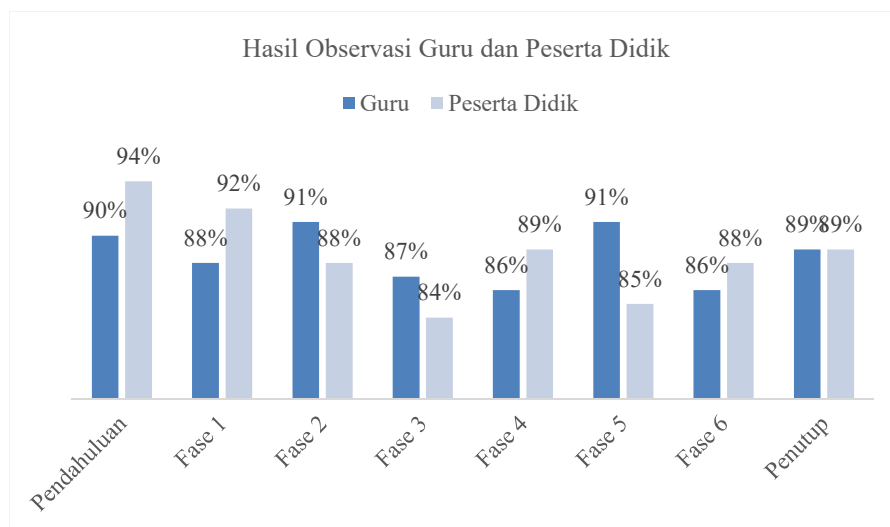
(Sumber: Sugiono, 2015)

HASIL DAN DISKUSI

Temuan penelitian ini didapatkan berdasarkan data yang diambil peneliti terhadap sampel penelitian pada kelas XI Tata Busana 2 SMK Negeri 3 Probolinggo yang menempuh mata pelajaran pilihan proyek kreatif dan kewirausahaan dengan sub kompetensi pemanfaatan limbah industri busana berupa *pouch bag recycle*. Data yang dikumpulkan berasal dari lembar observasi peserta didik dan guru terhadap model pembelajaran *project based learning* dan kuesioner kreativitas dalam pembuatan *pouch bag recycle*.

Keterlaksanaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Pembuatan Pouch Bag Recycle di SMK Negeri 3 Probolinggo

Sampel penelitian sejumlah 31 peserta didik kelas XI Tata Busana 2, dan disediakan data mengenai keterlaksanaan model pembelajaran *project based learning*.



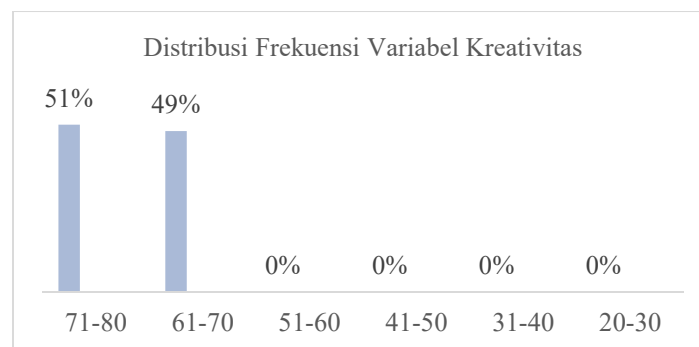
Gambar 1. Histogram Hasil Observasi Guru dan Peserta Didik

Berdasarkan data aktivitas guru dan peserta didik dalam gambar 1 diatas, pada kegiatan pendahuluan aktivitas guru memperoleh persentase 90% dan aktivitas peserta didik 94%, fase 1 aktivitas guru memperoleh persentase 88% dan aktivitas peserta didik 92%, fase 2 aktivitas guru memperoleh persentase 91% dan aktivitas peserta didik 88%, pada fase 3 aktivitas guru memperoleh persentase 87% dan aktivitas peserta didik 84%, selanjutnya fase 4 aktivitas guru memperoleh persentase 86% dan aktivitas peserta didik 89%, fase 5 aktivitas guru memperoleh persentase 91% dan aktivitas peserta didik 85%, fase 6 aktivitas guru memperoleh persentase 86% dan aktivitas peserta didik 88%, serta pada kegiatan penutup aktivitas guru dan peserta didik memperoleh persentase 89%. Berdasarkan hasil diatas, rata-rata yang diperoleh berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik menggunakan model

pembelajaran *project based learning* memperoleh persentase sebesar 88%. Jika di kategorikan berdasar pada persentase ketercapaian pembelajaran menurut (Kunandar, 2014) pembelajaran menggunakan model *project based learning* dalam pembuatan *pouch bag recycle* memiliki kategori baik. Melalui hasil data yang tersedia disimpulkan bahwa pembelajaran yang diterapkan sesuai dengan tahapan atau sintaks model pembelajaran *project based learning*. Pelaksanaan model pembelajaran *project based learning* memiliki kelebihan membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran (Fatimah et al., 2019). Selaras dengan penelitian (Habean, 2023) *project based learning* adalah model pembelajaran yang mengikutsertakan peserta didik untuk aktif dalam menyusun tujuan pembelajaran dalam berkreasi menciptakan produk atau proyek nyata.

Tingkat Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembuatan Pouch Bag Recycle di SMK Negeri 3 Probolinggo

Data kreativitas diperoleh berdasarkan hasil pengisian /kuesioner peserta didik terhadap proses pembuatan *pouch bag recycle* yang dilakukan. diketahui jumlah kelas interval variabel kreativitas adalah $1 + 3,3 \log 31 = 5,9$ dibulatkan menjadi 6. Panjang kelas yang diperoleh yaitu 10. Sehingga dari hasil tersebut tingkat kreativitas peserta didik dalam membuat *pouch bag recycle* di SMK Negeri 3 Probolinggo dapat dilihat pada histogram distribusi frekuensi pada gambar 2 dibawah ini:

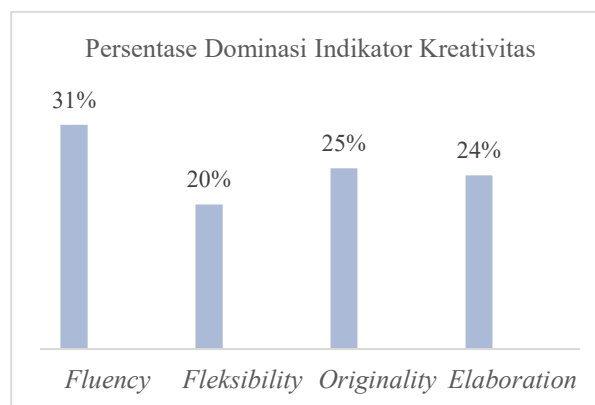


Gambar 2 Histogram Distribusi Frekuensi Variabel Kreativitas

Berdasarkan pada histogram distribusi frekuensi variabel kreativitas tersebut maka diketahui kecenderungan tinggi rendahnya kreativitas peserta didik melalui perhitungan nilai standar deviasi ideal dan mean ideal. Data yang diperoleh berdasarkan perhitungan tersebut menyatakan bahwa keseluruhan peserta didik dapat dikategorikan memiliki kreativitas yang tinggi, sebab hasil data menunjukkan 51% memperoleh nilai antara 71-80 dan 49% peserta didik memperoleh nilai antara 61-70 yang mana nilai tersebut > 60 sebagai batas tinggi kreativitas yang beracuan pada perhitungan kecenderungan variabel dan kuesioner yang digunakan. Mengingat setiap pribadi adalah seorang yang kreatif, maka penting untuk mendorong kreativitas tersebut dengan memberikan mereka kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang merangsang kreativitas (Lestari et al., 2019) dan semua orang bisa menjadi diri yang kreatif apabila dikembangkan dengan benar (Kristi, 2021).

Tingkat kreativitas tersebut juga didukung hasil jadi kreativitas *pouch bag recycle* yang didasarkan pada indikator kreativitas yaitu *fluency*, *fleksibility*, *originality*, *novelty*, *resolution*, dan *elaboration*. Terdapat enam indikator yang mana hal tersebut gabungan dari definisi produk kreatif dengan teori kreativitas itu sendiri. Indikator yang pertama yaitu *fluency* (kelancaran), kelancaran yang dimaksudkan dalam produk *pouch bag recycle* ini yaitu kelancaran dalam proses pembuatan produk tersebut. Pada indikator yang kedua yaitu *fleksibility* (keluwesan) melihat dari hasil produk yang dibuat peserta didik, memiliki keluwesan dalam penggunaan hasil produknya. Indikator ketiga yaitu *originality* (keaslian) dapat dilihat dari produk tersebut memiliki identitas yang tidak sama antara peserta didik satu dengan yang lainnya, walaupun dikerjakan secara berkelompok, namun masing-masing peserta didik memiliki hasil *pouch bag recycle*-nya tersendiri. Indikator keempat yaitu *novelty* atau kebaruan, kebaruan dalam produk *pouch bag recycle* yang dibuat peserta didik terletak pada penggunaan bahan yang memanfaatkan bahan sisa dari praktik peserta didik sebelumnya. Indikator kelima yaitu *resolution* atau pemecahan, keterperincian produk kreatif berkaitan dengan *pouch bag recycle* tersebut dibuat sesuai fungsinya. Karya kreatif harus memiliki nilai guna dan bermanfaat bagi sosial, dalam arti dapat digunakan (Munandar, 2014). Indikator yang terakhir yaitu *elaboration* (keterperincian), keterperincian dalam produk *pouch bag recycle* peserta didik dilihat dari sisi kerapihan hasil jadi produk yang menampilkan tidak adanya sisa benang pada bagian luar dan lapisan dalam *pouch bag*.

Berdasarkan data yang dikaji, faktor dominan kreativitas diidentifikasi pada penelitian ini yaitu indikator *fluency* (kelancaran), *fleksibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (keterperincian). Berikut merupakan data persentase dominasi indikator kreativitas:



Gambar 3 Histogram Dominasi Indikator Kreativitas

Pada indikator *fluency* menjadi aspek dengan persentase terbesar yaitu 31% dan memiliki pengaruh dalam perolehan data kreativitas peserta didik, hal ini berkaitan dengan cara berpikir dan usaha peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan. Indikator *fleksibility* merupakan aspek yang paling sedikit memperoleh persentase yaitu 20%. Hal tersebut juga mempengaruhi perolehan data kreativitas, saat diamati peserta didik cenderung memiliki pemikiran yang sama dalam setiap kelompoknya dan membuat

pouch bag recycle tidak jauh berbeda antara peserta didik satu dan lainnya, sehingga hal ini mempengaruhi mengapa indikator *flexibility* memiliki persentase terendah. Indikator *originality* merupakan aspek kedua yang memiliki persentase sebesar 25% yang mana menjadi indikator terbesar kedua, hal ini dipengaruhi oleh kemampuan peserta didik dalam memadukan warna dan motif bahan yang akan digunakan dalam pembuatan *pouch bag recycle*. Dan indikator *elaboration* yang memperoleh persentase 24% berkaitan dengan keaktifan peserta didik dalam proses pembuatan *pouch bag recycle* dari proses menjahit hingga memberikan hiasan pada produk tersebut.

Hubungan Antara Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Dalam Pembuatan Pouch Bag Recycle di SMK Negeri 3 Probolinggo

Untuk mengetahui adanya hubungan hipotesis (H1) dengan hasil uji menggunakan korelasi *product moment*. Tingkat signifikansi yang $< 0,05$ menandakan adanya korelasi, sedangkan tingkat signifikansi $> 0,05$ menunjukkan tidak adanya hubungan. Hasil analisis korelasi *product moment* dilakukan dengan program SPSS 25.0. Hasil pengujian hipotesis dengan rumus korelasi *product moment* menunjukkan bahwa r hitung senilai 0,413 lebih besar dari r tabel yaitu 0,355. Selain itu nilai *Sig. (2-tailed)* $0,021 < 0,05$. Sebagaimana ditunjukkan oleh pedoman korelasi, memiliki korelasi yang signifikan dan positif pada tingkat korelasi yang kuat. Didukung oleh penelitian (Wulandari et al., 2019) dilihat dari segi aktivitas peserta didik, terlihat adanya hubungan yang sejalan antara aktivitas dengan kreativitas peserta didik yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *project based learning*. Kemudian selaras dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Noviani et al., 2018) menyimpulkan peserta didik dituntut untuk memahami topik pembelajaran atau memahami materi pembelajaran proyek terlebih dahulu, agar hasil produk dan nilai yang didapatkan maksimal dan memuaskan. Temuan ini memberikan pemahaman tentang bagaimana menggunakan model pembelajaran yang relevan dengan materi ajar untuk menumbuhkan kreativitas peserta didik dan memungkinkan mereka membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang mendalam dan berkesan.

KESIMPULAN

Penelitian mengenai hubungan model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas dalam pembuatan *pouch bag recycle* di SMK Negeri 3 Probolinggo, dapat disimpulkan sebagai berikut. Pertama, keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *project based learning* terlaksana dengan baik, hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil observasi guru dan peserta didik terhadap sintaks pembelajaran *project based learning* dengan perhitungan rata-rata 88%, yang berarti pembelajaran terlaksana dengan baik pada pembuatan *pouch bag recycle* di kelas XI Tata Busana 2 SMK Negeri 3 Probolinggo. Kedua, kreativitas peserta didik kelas XI Tata Busana 2 SMK Negeri 3 Probolinggo dalam proses pembuatan *pouch bag recycle* berada pada kategori kreativitas yang tinggi, hal ini didasarkan pada perhitungan nilai kecenderungan kategori kreativitas pada hasil kuesioner peserta

didik dengan indikator kreativitas meliputi *fluency*, *fleksibility*, *originality* dan *elaboration*. Hasil data menunjukkan peserta didik memiliki persentase 100% atau 31 peserta didik dikatakan memiliki kreativitas yang tinggi. Ketiga, hubungan korelasi antara model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas dalam pembuatan *pouch bag recycle* terdapat hubungan yang positif dan signifikan dengan nilai *pearson correlation* $0,413 > 0,355$, dengan signifikansi 5% dan hasil uji dua sisi bernilai $0,021 < 0,05$.

Temuan penelitian ini yaitu ketepatan model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran memiliki hubungan dan pengaruh terhadap kreativitas peserta didik, di mana semakin kreatif peserta didik berpartisipasi, maka semakin tepat pula model pembelajaran yang digunakan.

REFERENSI

- Arifin, Zainal. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dewi, M. R. (2022). *Kelebihan dan Kekurangan Project Based Learning untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila Kurikulum Merdeka*. *Jurnal Inovasi Kurikulum*, 213–226.
- Fatimah, I. N., & Khayati, E. Z. (2019). *Pelaksanaan Pembelajaran Sulaman Smock Dengan Model Project Based Learning Di SMK N 1 Karanganyar*. *Jurnal Pendidikan Teknik Busana UNY*, 1–11.
- Habean, B. R. (2023). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pembuatan Busana Industri Melalui Penerapan Metode Project Based Learning Pada Siswa Kelas XII Busana 2 Di SMK Negeri 3 Pekanbaru Tahun 2022*. *Journal of Business, Economics, And Finance*, 1(1), 37–43.
- Halimah, L., & Marwati, I. (2022). *Project Based Learning Untuk Pembelajaran Abad 21*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Kunandar. (2014). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kristi, I. (2021). *Kreativitas Siswa Dalam Menggambar Busana Dengan Teknik Kolase Kelas X Di SMK Maarif 2 Sleman*. *Jurnal Keluarga*, 7(2).
- Lestari, I. &, & Zakiah, L. (2019). *Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran* (Erminawati (ed.); I, Issue Juni). ERZATAMA KARYA ABADI.
- Mardapi, Djemari. (2017). *Pengukuran, Penilaian, dan Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Munandar, Utami. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Noviani, R., & Widarwati, S. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pembuatan Pola Badan Sistem Soen Siswa Kelas X Busana 2 SMK Negeri 2 Godean*. *Jurnal Pendidikan Teknik Busana UNY*, 1–11.
- Putra, I. G. D., Suryanto, I. W., & Astuti, N. M. E. O. (2022). *Penerapan Model Project Based Learning*

untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fushion Food. Jurnal Ekonomika, Bisnis, Dan Humaniora (JAKADARA), 1(2), 99–106.

Putri, D. A. (2019). *Hubungan Berpikir Kreatif Dengan Kreativitas Siswa Dalam Membuat Media Pembelajaran Biologi Dari Barang Bekas Dalam Pembelajaran Konsep Sel Dengan Pjbl.*

Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa. Varia Pendidikan, 30(1), 79–83.*

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, N. S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Wulandari, A. S., Suardana, I. N., & Devi, N. L. P. L. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas Siswa Smp Pada Pembelajaran Ipa. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI), 2(1), 47. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v2i1.17222>*