

ABSTRAK

Elizha Fadilah. K3514016. **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN TEKNIK ANIMASI 2D DAN 3D UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PSIKOMOTORIK DAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK KELAS XI MULTIMEDIA SMK NEGERI 3 SURAKARTA.** Skripsi, Surakarta : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta, April 2019.

Tujuan dari penelitian ini untuk (1) Meningkatkan keterampilan psikomotorik peserta didik dalam membuat animasi 2D dan 3D dengan model *project-based learning*; (2) Mengetahui peningkatan kreativitas peserta didik kelas XI MM SMK Negeri 3 Surakarta dengan penerapan model *project-based learning* pada mata pelajaran teknik animasi 2D dan 3D.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Pada setiap siklus terdapat 4 tahapan yang harus dilakukan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Sebelum dilaksanakan penelitian terlebih dahulu dilakukan tahap pratindakan. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MM 2 SMK Negeri 3 Surakarta yang berjumlah 36 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, kajian dokumen, tes praktik, dan penilaian portofolio. Teknik uji validitas data yang digunakan adalah triangulasi dan teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif.

Hasil penelitian menyatakan bahwa penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan keterampilan psikomotorik dan kreativitas peserta didik. *Project-based learning* melibatkan peserta didik dalam pemecahan masalah, desain, pengambilan keputusan, dan penemuan masalah. Persentase ketuntasan hasil tes keterampilan psikomotorik mengalami peningkatan yaitu pada pratindakan sebesar 41,67%, siklus I sebesar 63,89%, dan siklus II 80,56%. Kreativitas peserta didik berdasarkan indikator berpikir juga meningkat yaitu tahap pratindakan aspek kefasihan sebesar 54,16%, aspek fleksibilitas sebesar 53,47%, aspek keaslian yaitu 49,30%, dan aspek elaborasi sebesar 55,55%; meningkat pada siklus I yaitu kefasihan 70,83%, fleksibilitas 68,06%, keaslian 64,58%, dan elaborasi 67,36%; dan persentase pada siklus II yaitu kefasihan 78,47%, fleksibilitas 77,78%, keaslian 78,47%, dan elaborasi 76,39%. Berdasarkan observasi peserta didik terlihat lebih aktif dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas. Simpulan dari penelitian ini adalah penerapan model *Project Based Learning* pada mata pelajaran Animasi 2D dan 3D dapat meningkatkan keterampilan psikomotorik dan kreativitas peserta didik Kelas XI MM 2 SMK Negeri 3 Surakarta Tahun Pelajaran 2018/2019.

Kata Kunci : *project based learning*, animasi 2D dan 3D, kreativitas, keterampilan psikomotorik