

ABSTRAK

DINA MAULIDA SUDIRMAN, NIM : 2153341004. Model Pembelajaran *Project Based Learning* Dalam Pembelajaran Tari Melalui Pemanfaatan Properti Untuk Meningkatkan Kreativitas Di SMK Pembanguna Daerah Lubuk Pakam. Program Studi Pendidikan Tari Jurusan Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan menerapkan model pembelajaran *project based learning* melalui pemanfaatan properti selendang, sarung, kipas, dan ketipung berdasarkan K.D 4.2 yaitu berkarya seni tari melalui modifikasi sesuai dengan iringan. Tari yang sudah dimodifikasi adalah tari dari etnis melayu dengan menggunakan musik zapin batin kemuning sebagai musik pengiringnya. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori kreativitas Conny R Semiawan (2009:44) yaitu, kreativitas adalah modifikasi yang sudah ada menjadi konsep baru. Teori model pembelajaran *project based learning* Daryanto (2009:407) yaitu, *Project Based Learning* merupakan cara belajar yang memberikan kebebasan berpikir pada siswa yang berkaitan dengan isi atau bahan pengajaran dan tujuan yang direncanakan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kuantitatif. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI TB yang berjumlah 20 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas peserta didik meningkat setelah menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*. Rata-rata kreativitas peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* mengalami peningkatan dari rata-rata 59,05 (*pre test*) meningkat menjadi rata-rata 79.2 (*post test*) hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* pada pelajaran seni tari dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik kelas XI TB SMK Pembangunan Daerah Lubuk Pakam. Hasil tersebut diperoleh dari analisis uji t menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu ($10,60 > 1,68595$), sehingga hipotesis penelitian di terima.

Kata kunci : *Project Based Learning*, Pemanfaatan properti, Kreativitas.