ANALISIS MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DALAM MEMBUAT KARYA DEKORATIF

Asih Setya Tri Lestari[1], Widya Kusumaningsih[2], Agnita Siska Pramasdyahsari[3]
[1,2,3]Pendidikan Profesi Guru Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas PGRI Semarang
[1]asihsetya2022@gmail.com , [2]widyakusumaningsih@upgris.ac.id ,
[3]agnitasiska@upgris.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the different characteristics of students in dealing with a problem. Each student has their own uniqueness, so the teacher must help develop and facilitate various skills possessed by students, one of which is creative. Creativity is a factor that needs to be improved because it greatly influences the way students think in learning. The purpose of this research is to describe the implementation of the Project Based Learning model for making decorative works, and the creativity of students in producing decorative works at SD Supriyadi Semarang. The method used in this study is descriptive qualitative with data collection techniques used namely observation, interviews, and documentation. The results of the study show that the implementation of the Project Based Learning model to increase creativity in making decorative works is in the very good category. The visible forms of creativity are fluency in making works, flexibility, originality, elaboration (skills for thinking in detail), curiosity, and feeling challenged in completing projects in the good category. Students looked enthusiastic during the learning process. Based on the results of the research, it can be concluded that the Project Based Learning model can increase the creativity of Class 3A SD Supriyadi students in making decorative works.

Keywords: Project Based Learning model; creativity; decorative work

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh karakteristik peserta didik yang berbeda-beda dalam menghadapi suatu masalah. Setiap peserta didik memiliki keunikannya masing-masing sehingga guru harus membantu mengembangkan dan memfasilitasi berbagai keterampilan yang dimiliki peserta didik salah satunya adalah kreatif. Kreativitas merupakan faktor yang perlu ditingkatkan karena sangat mempengaruhi cara berpikir peserta didik dalam belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi model *Project Based Learning* materi membuat karya dekoratif, dan kreativitas peserta didik dalam menghasilkan karya dekoratif di SD Supriyadi Semarang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas membuat karya dekoratif dalam kategori sangat baik. Bentuk kreativitas yang tampak yaitu kelancaran dalam membuat karya, keluwesan, keaslian, elaborasi (keterampilan berpikir detail), rasa ingin tahu, dan merasa tertantang dalam menyelesaikan proyek dalam kategori baik. Peserta didik tampak antusias selama

proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik kelas 3A SD Supriyadi dalam membuat karya dekoratif.

Kata kunci: model *Project Based Learning*; kreativitas; karya dekoratif

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses pembelajaran berupa kegiatan belajar mengajar, dimana terjadinya interaksi antara peserta didik dengan guru. Dalam bidang pendidikan guru berperan sebagai tenaga pendidik yang membimbing peserta didik untuk mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dan dapat mengubah kondisi peserta didik dari yang tidak tahu menjadi tahu. Kaitan peran guru dalam proses pembelajaran juga didefisinikan sebagai sebuah kegiatan mengajar atau membimbing peserta didik menuju proses pendewasaan diri yang artinya mengajar dalam bentuk menyampaikan materi tidak serta merta menyampaikan materi (transfer of knowledge), tetapi juga lebih bagaimana menyampaikan dan mengambil nilai-nilai (transfer of value) dari materi yang diajarkan agar dengan bimbingan guru bermanfaat untuk mendewasakan peserta didik (Kirom, 2017). Peran guru tidak hanya terbatas pada memberikan pengetahuan kepada peserta didik, tetapi juga sebagai fasilitator pembelajaran. Tindakan dan perilaku guru dapat berdampak pada pembentukan nilai, sikap, serta perilaku sosial emosional peserta didik. Guru harus membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, keterampilan kreativitas, keterampilan berkomunikasi, serta keterampilan berkolaborasi sesuai dengan kebutuhan, minat, dan keunikan masing-masing.

Setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda-beda, untuk mengembangkannya diperlukan kreativitas yang tinggi. Dengan kreativitas, peserta didik dapat menemukan ide, gagasan, serta cara yang efektif untuk mengembangkan potensi diri, belajar menyelesaikan masalah, dan menciptakan atau menemukan hal baru berdasarkan teori, konsep, dan informasi yang diperoleh. Sejak lahir seseorang memiliki kemampuan dan kreativitas tersebut, namun seringkali orang tidak menyadari hal ini dan tidak tahu bagaimana cara mengembangkan potensi kreatif yang

dimilikinya. Kreativitas merupakan faktor yang perlu ditingkatkan karena sangat mempengaruhi cara berpikir peserta didik dalam belajar. Oleh karena itu, guru harus memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Model pembelajaran ini dijadikan acuan oleh guru sebagai kerangka sistematis yang menggambarkan langkah-langkah dalam memberikan pengalaman belajar guru mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran *Project Based Learning* dapat mendukung kreativitas peserta didik dan diharapkan dapat menstimulus agar lebih berani menunjukkan kreativitas mereka dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Dalam kegiatan ini, peserta didik diminta untuk menguraikan permasalahan dan melakukan investigasi sebagai bagian dari proses pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Daryanto dan Raharjo, pembelajaran berbasis proyek ini menuntun peserta didik untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan peserta didik untuk bekerja secara mandiri (Christian, 2021). Pengalaman belajar peserta didik maupun konsep dibangun berdasarkan produk yang dihasilkan dalam proses pembelajaran berbasis proyek (Supriyanto, 2020).

Pendidikan tak terlepas dari kurikulum yang telah dirancang, disusun dan ditetapkan oleh pemerintah yang kemudian berpengaruh pada kualitas pendidikan bangsa. Di SD Supriyadi Semarang saat ini masih menerapkan 2 kurikulum, yaitu kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka untuk kelas 1 dan 4. Peneliti melakukan penelitian dikelas 3A maka yang digunakan adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang menerapkan pendekatan saintifik dan pendekatan tematik terpadu. Pendekatan saintifik adalah model pembelajaran yang menggunakan kaidah-kaidah keilmuan yang memuat serangkaian aktivitas pembelajaran melalui kegiatan mengamati, menanya, mengasosiasi atau mengumpulkan data, dan mengkomunikasikan (Siti Raihan, 2022). Sedangkan pendekatan tematik terpadu adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan beberapa muatan pelajaran menjadi satu tema yang

terpadu. Salah satu muatan yang tergabung yaitu Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) (Arisya et al., n.d.)

Menurut Ki Hadjar Dewantara, seni merupakan segala perbuatan manusia yang timbul dari perasaan dan sifat indah, sehingga menggerakkan jiwa dan perasaan manusia (Saputra et al., 2018). Seni dianggap dapat menggerakan jiwa manusia sehingga dapat membentuk kepribadian peserta didik agar menjadi manusia yang memiliki kepribadian yang utuh dimasa depan. Pembelajaran SBdP menghasilkan banyak pengalaman. Pengalaman yang diperoleh tidak lepas dari proses yang melibatkan pengamatan, penglihatan, dan tinjauan. SBdP bertujuan untuk mengembangkan sikap ekspresif, produktif, inovatif, kreatif sehingga peserta didik memiliki keterampilan yang berguna bagi masa depan mereka. Setiap peserta diidk mempunyai potensi kreatif, namun ada yang memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kreativitas dan ada yang tidak. Salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas peserta didik adalah membuat karya dekoratif. Karya dekoratif merujuk pada bentuk seni rupa yang berkaitan dengan gambar-gambar yang dipakai untuk menghias yang dilakukan pada objek ruangan, bangunan, dinding, dan sebagainya. Materi ini terdapat pada tema 6. Energi dan Perubahannya, sub tema 3. Energi Alternatif, muatan SBdP KD 4.1 Membuat karya dekoratif.

Kreativitas dalam membuat karya dekoratif dapat dilihat dari 6 indikator yang diamati, meliputi *aptitude* terdiri dari kelancaran, fleksibilitas, keaslian, dan elaborasi sedangkan indikator *non-aptitude* meliputi rasa ingin tahu, dan merasa tertantang (Maslinawati, 2021). Keluwesan atau fleksibilitas, memiliki daya imajinasi yang kuat, kerumitan pola hiasan, sensitivitas terhadap nilai estetik, kerapihan dan kebersihan, keaslian, kelancaran, dan keunikan. Kreativitas peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti pemberian waktu yang cukup, kesempatan untuk menyendiri, motivasi atau dorongan, dan fasilitas yang memadai (Surya et al., 2018).

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Febtiansyah et al., 2019) tentang pelaksanaan model Discovery Learning untuk meningkatkan kreativitas membuat karya dekoratif peserta didik kelas III SDN Sampangan 02 Semarang

dalam kategori sangat baik. Gambaran bentuk kreativitas dalam membuat karya dekoratif dilihat dari 6 indikator yang diamati dalam kategori baik.

Penelitian lain ditulis oleh (Arisya et al., n.d.)dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Siswa Membuat Karya Dekoratif" mendapatkan hasil bahwa kreativitas peserta didik dalam membuat karya dekoratif menunjukkan adanya peningkatan setelah menggunakan model PjBL, ditunjukkan adanya dari perbedaan rata-rata kreativitas peserta didik dari hasil *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata skor yang diperoleh pada prestest kelas kontrol sebesar 44,95 sedangkan pada posttest kelas kontrol diperoleh rata-rata sebesar 48.70. Pada pretest kelas eksperimen nilai rata-rata skor yang diperoleh sebesar 42,90 sedangkan pada posttest kelas eksperimen sebesar 54,80. Begitu pula dari hasil unjuk kerja siswa pada kelas eksperimen yang mengalami peningkatan. Pada penilaian unjuk kerja siswa dalam membuat karya dekoratif menunjukkan bahwa kelas kontrol memiliki nilai rata-rata dalam membuat karya dekoratif sebesar 75.00 dengan kartegori kreatif sedangkan pada kelas eskperimen nilai rata-rata kara dekoratif yang dibuat siswa sebesar 84.17 dengan kategori sangat kreatif.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk meneliti "Analisis Model Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Dalam Membuat Karya Dekoratif ". Masalah ini dianggap penulis penting karena sebagai guru perlu memfasilitasi keberagaman karakteristik peserta didik untuk memenuhi kebutuhan belajarnya, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan semestinya. Dalam hal ini berupaya untuk memfasilitasi imajinasi peserta didik tentang produk serta pemercahan masalah yang disajikan agar bisa menjadi pengalaman belajar yang bermakna dan selalu diingat oleh peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas 3A SD Supriyadi Semarang dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Arikunto dalam (Rahmawati, 2018) menjelaskan

bahwa dalam penelitian deskripsi, peneliti tidak memberikan perlakuan khusus kepada obyek yang diteliti namun memaparkan atau menggambarkan keadaan, kondisi atau peristiwa yang terjadi secara apa adanya. Sedangkan penelitian kualitatif menurut Moloeng yang dikutip (Anggraini & Wulandari, 2021) ialah penelitian yang bertujuan guna memahami suatu fenomena sosial melalui proses interaksi komunikasi yang mendalam. Metode deskriptif kualitatif dipilih untuk penelitian ini karena sumber informasi yang digunakan berasal dari catatan lapangan dan data berupa konsep atau informasi tentang situasi fakta yang terjadi kemudian dianalisis.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Menurut Sugiyono (Anggraini & Wulandari, 2021) Observasi adalah proses mengamati situasi dan kondisi. Data observasi diambil dalam penelitian ini dari pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) pada semester 2 tahun pelajaran 2022/2023. Tepatnya pada saat kegiatan asistensi mengajar dan dilanjutkan saat peneliti praktik mengajar dengan menggunakan model pembelajaran PjBL. Selajutnya menurut Sugiyono dalam (Anggraini & Wulandari, 2021)pengumpulan informasi melalui kegiatan wawancara dapat dilakukan secara langsung maupun via telepon. Selain itu, pengumpulan informasi melalui kegiatan dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlaku yang berbentuk tulisan, gambar, dan karya-karya dari seseorang (Safitri et al., 2023). Dalam pengumpulan data, dibutuhkan juga indikator penilaian kreativitas. Berikut ini adalah table indikator berpikir kreatif:

No	Aspek yang dinilai	Indikator
1	Kelancaran	Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, saran dalam penyelesaian masalah.
		Bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak hal dari yang lain.
2	Luwes	Menghasilkan gagasan yang bervariasi.
		Dapat melihat

		masalah dari sudut pandang yang berbeda.
3	Keaslian	Mencetuskan gagasan yang tidak terpikirkan orang lain.
		Menciptakan ide atau karya yang benar-benar baru.
4	Elaborasi (berpikir detail)	Membuat karya dengan detail dan berbeda.
		Mengembangkan atau memperkaya suatu gagasan atau produk
5	Rasa ingin tahu	Keinginan untuk mencari tahu dan mendalami pengetahuan.
		Menanyakan banyak hal
6	Merasa tertantang	Melibatkan diri dalam tugas yang diberikan

Tabel 1 Indikator Berpikir Kreatif

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis data kualitatif yang dikembangkan Miles dan Huberman yang dikutip (Mukhtar & Pd, 2013). Berikut ini langkah-langkah untuk melakukan investigasi informasi: 1) Mencari informasi, yaitu melakukan proses pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi; 2) Reduksi data, yaitu mengolah data yang telah dikumpulkan untuk memilih informasi yang relevan dan menghapus informasi yang tidak diperlukan; 3) Presentasi informasi, yaitu menyusun informasi yang telah dikumpulkan dalam bentuk penulisan yang berbeda; 4) Penarikan kesimpulan, yaitu menganalisis data lapangan untuk menjawa pertanyaan peneliti dan mendapatkan simpulan yang tepat.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Hasil dari penelitian ini adalah penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas 3A SD Supriyadi Semarang dalam membuat karya dekoratif. Aspek yang dianalisis mencakup: 1) Impelentasi model pembelajaran *Project Based Learning* pada topik membuat karya dekoratif; 2) Tingkat kreativitas peserta didik dalam membuat karya dekoratif.

Penelitian dilaksanakan sebanyak 2 kali yaitu pada hari Jum'at 17 Februari 2023 dan Senin 20 Februari 2023. Pelaksanaan model *Project Based Learning* dalam membuat karya dekoratif meliputi: guru memberikan pertanyaan mendasar, meyusun perencanaan proyek, Menyusun jadwal, memantau peserta didik dan kemajuan proyek, penilaian hasil, evaluasi pengalaman.

Berdasarkan informasi dari hasil wawancara dengan guru kelas 3A SD Supriyadi Semarang, pada pembelajaran tematik dengan jam pelajaran 2x35 menit misalnya jadwal hari Jumat guru hanya memberikan satu muatan pelajaran agar fokus peserta didik tidak terpecah. Guru telah beberapa kali menggunakan model PjBL untuk memfasilitasi peserta didik dalam muatan SBdP, seperti membuat gambar dekoratif dengan pola tertentu, membuat kerajinan origami, dan menghias kotak pensil. Menurut guru kelas 3A, dengan menggunakan model PjBL peserta didik antusias dan termotivasi untuk menyelesaikan produk yang dikerjakan dengan sungguh-sungguh. Meskipun suasana kelas akan menjadi ramai karena peserta didik mencari tempat yang nyaman untuk menyelesaikan produk tidak harus ditempat duduk, namun masih bisa dikondisikan dengan baik.

Berdasarkan penilitian yang telah dilakukan, implementasi model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas membuat karya dekoratif peserta didik kelas 3A SD Supriyadi Semarang dalam kategori sangat baik karena guru telah menuntun peserta didik merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, hingga memberikan kesempatan peserta didik untuk bekerja secara mandiri untuk membuat produk yang telah direncanakan sehingga peserta didik memiliki pengalaman belajar yang bermakna dalam membuat karya dekoratif.

Bingkai foto bentuk kreativitas dalam membuat karya dekoratif peserta didik dalam kategori baik karena peserta didik dapat mengkombinasikan bahan, warna, dan teknik dalam membuat karya dekoratif. Ini dapat terlihat dari 6 indikator yang diamati, yaitu kelancaran, luwes/fleksibilitas, keaslian, dan elaborasi, rasa ingin tahu, dan merasa tertantang.



Gambar 1 Produk Bingkai Foto

Dalam karya Althaf terlihat menghias bingkai foto menggunakan bekas rautan pensil. Pada indikator kelancaran peserta didik dapat mencetuskan banyak gagasan dalam menghias bingkain foto. Keterampilan berpikir luwes, dapat menghasilkan gagasan yang bervariasi. Keaslian/orisinilitas produk yang dihasilkan mencetuskan gagasan yang tidak terpikirkan orang lain serta menciptakan hasil karya yang betul-betul baru. Keterampilan berpikir detail (elaborasi) dapat mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain, membuat produk dengan detail dan berbeda. Rasa ingin tahu, keinginan untuk mencari tahu, mendalami pengetahuan lebih mendalam. Merasa tertantang, mengekspresikan diri melalui hiasan bingkai foto dengan penuh semangat.



Gambar 2 Produk Bingkai Foto

Karya dari Rafa memadukan hiasan dengan menggunakan beberapa benda, diantaranya kancing, stiker, dan stik es krim. Indikator kelancaran, peserta didik mencetuskan gagasan baru dengan hiasan dari banyak komponen yang menarik selain itu juga pekerjaan selesai lebih cepat. Keterampilan berpikir luwes dapat menerapkan konsep dalam pemecahan masalah. Keaslian, dapat menciptakan ide-ide atau hasil karya yang berbeda dan baru. Keterampilan berpikir detail (elaborasi) memperkaya gagasan orang lain. Rasa ingin tahu, selalu mempertanyakan segala sesuatu. Merasa tertantang, dapat mengekspresikan diri dalam membuat karya.



Gambar 3 Produk Bingkai Foto

Hasil karya dekoratif Denaya terlihat sederhana namun tetap manis dengan hiasan pita disetiap sudutnya. Indikator kelancaran, peserta didik mencetuskas gagasan baru. Keterampilan berpikir luwes, dapat menerapkan konsep dalam pemecahan masalah. Keaslian, dapat menciptakan hasil karya yang berbeda. Keterampilan berpikir detail (elaborasi), membuat karya dengan detai. Rasa ingin tahu, mempertanyakan banyak gagasan baru. Merasa tertantang, dapat menyelesaikan karya dengan baik.



Gambar 4 Produk Bingkai Foto

Hasil karya oleh Bara cenderung berwarna gelap dengan hiasan dua kipas kecil disudut atas. Indikator kelancaran, peserta didik bekerja lebih cepat dari temannya. Keterampilan berpikir luwes, kurang mampu menghasilkan gagasan yang bervariasi. Keaslian, dapat mengembangkan gagasan dari karya yang sudah ada. Keterampilan berpikir detal (elaborasi), karya yang dihasilkan belum detal. Rasa ingin tahu, cenderung tidak banyak bertanya. Merasa tertantang, dalam menyelesaikan proyek cenderung antusias namun ingin cepat selesai.



Gambar 5 Produk Bingkai Foto

Karya dekoratif yang dihasilkan Zhafira dihiasi dengan stiker kecil yang memiliki detail berkelap-kelip. Indikator kelancaran, peserta didik bekerja sedikit lambat dengan banyak pertimbangan. Keterampilan berpikir luwes, dapat menerapkan konsep dalam pemecahan masalah. Keaslian, dapat mengembangkan ide yang sudah ada. Keterampilan berpikir detal (elaborasi) karya yang dihasilkan detail dengan potongan yang rapi. Rasa ingin tahu, mempertanyakan segala sesuatu. Merasa tertantang, dapat mengekspresikan diri dengan karya.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penilaian produk kerajinan peserta didik kelas 3A dalam membuat karya dekoratif, menunjukkan kreativitas peserta didik dalam kategori sangat baik. Menurut Tirtiana(Sari et al., 2018) mengatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan mengimajinasikan, menafsirkan, dan mengemukakan gagasan serta usaha yang memiliki daya cipta untuk kombinasi baru dari unsur sebelumnya yang sudah ada sehingga diperoleh peningkatan kualitas peserta didik dalam pengembangan dirinya. Hal ini sejalan dengan Gunawan & Farid (Christian, 2021) bahwa kreativitas atau kemampuan berpikir ini digunakan untuk menciptakan atau menghasilkan suatu yang baru, berbeda, belum ada sebelumnya yang berupa suatu gagasan, ide, hasil karya, serta respon dari situasi yang tidak terduga. Kreativitas merujuk pada kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik dalam bentuk gagasan maupun karya nyata. Karya tersebut dapat berupa karya baru atau kombinasi dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

Dalam menghasilkan karya, peserta didik dituntut untuk berpikir kritis terhadap produk yang didesain. Berpikir kritis diartikan sebagai suatu kegiatan mental yang digunakan seseorang untuk membangun ide

atau gagasan baru (Suarsana, 2013). Secara spesifik, berpikir kreatif dapat diartikan sebagai kombinasi antara berpikir kritis dan inovatif untuk menciptakan hasil yang belum pernah ada sebelumnya. Inovasi tersebut adalah bukti dari kemampuan berpikir kritis.

Melalui model pembelajaran PjBL peserta didik dapat meningkatkan kreatifitas dalam berkarya. Hal ini sejalan dengan pendapat Saefudin yang dikutip (Sari et al., 2018) bahwa PjBL memberikan kesempatan peserta didik untuk meneliti, merencanakan, mendesain, dan refleksi terhadap pembuatan proyek teknologi. Dengan kata lain, Model PjBL adalah model pembelajaran yang membutuhkan keterampilan dengan menggunakan prinsip belajar sambal mengerjakan (*learning by doing).*

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal, antara lain: 1) implementasi model *Project Based Learning* dalam membuat karya dekoratif peserta didik kelas 3A SD Supriyadi Semarang termasuk dalam kategori sangat baik. Guru berhasil mencapai indikator yang ditentukan oleh penulis. Indikator tersebut meliputi menuntun peserta didik untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan peserta didik untuk bekerja secara mandiri. Hingga menghasilkan produk dalam pembelajaran berbasis proyek.

Kreativitas peserta didik dalam membuat karya dekoratif termasuk dalam kategori baik. Peserta didik berhasil mencapai indikator yang mencerminkan orang yang kreatif. Indikator tersebut terdiri dari kelancaran, luwes/fleksibilitas, keaslian, dan elaborasi, rasa ingin tahu, dan merasa tertantang.

DAFTAR PUSTAKA

Arsiya, W., & Raihan, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Membuat Karya Dekoratif. *Global Journal Teaching Professional*, *1*(2), 95-112.

Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis penggunaan model pembelajaran project based learning dalam peningkatan keaktifan siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, *9*(2), 292-299.

Christian, Y. A. (2021). Meta Analisis Model Pembelajaran Project

Based Learning terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(4), 2271-2278.

Febtiansyah, D. (2019). Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Membuat Karya Dekoratif. *Joyful Learning Journal*, *8*(2), 69-72.

Kirom, A. (2017). Peran guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran berbasis multikultural. *Jurnal Al-Murabbi*, *3*(1), 69-80.

Maslinawati, M. (2021). Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Kartun Digital Berbasis Aplikasi *Carton Story Maker*. *Indonesian Journal of Educational Development*, *2*(2), 229-239.

Mukhtar. 2013. Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif. Jakarta Selatan: Referensi (GP Press Group).

Nuryadi, N., & Rahmawati, P. (2018). Persepsi siswa tentang penerapan model pembelajaran berbasis proyek ditinjau dari kreativitas dan hasil belajar siswa. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, *3*(1), 53-62.

Raihan, S. (2021). Implementasi Workshop Blended Learning Menggunakan *E-Book Lesson Plan* Berbasis *Hypercontent* dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. Publikasi Pendidikan, 11(1), 57-62

Safitri, R., Sukamto, S., Subekti, E. E., & Nafiah, U. (2023). Analisis Penerapan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Di SD Supriyadi Semarang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *3*(2), 297-308.

Saputra, Y. A., Mauliani, L., & Ismoyo, A. C. (2018). Pendekatan Perancangan Museum Musik Kesenian Jawa. *Purwarupa Jurnal Arsitektur*, *1*(2), 73-78.

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

Suarsana, I. M. (2013). Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, *2*(2).

Supriyanto, D. (2020). Pembelajaran Terpadu. *Koran Kompas Online. FKIP Universitas Pasundan*.

Surya, A. P., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreatifitas Siswa Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga. *Jurnal Pesona Dasar*, *6*(1).