

**UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA DENGAN MODEL PROJECT
BASED LEARNING PELAJARAN SENI RUPA KELAS II
DI SD NEGERI PULUTAN 02**

Mutiara Rosalina, Herry Sanoto
mutiararosalina77@gmail.com, herry.sanoto@uksw.edu
PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana

ABSTRACT

This research aims to increase students' creativity in Arts subjects through the Project Based Learning (PjBL) model. This research is Classroom Action Research (CAR) which was carried out over two cycles. The research subjects were second-grade students at SD Negeri Pulutan 02. The data collection techniques used were observation, interviews, and documentation. The data analysis technique used is descriptive qualitative. Increasing the creativity of students in cycle I, meeting 1, got an average percentage of 70%, including in the good category, then in cycle I, meeting 2, it increased to 75%, including in the good category, from cycle I, meeting 2, there was an increase in cycle II, meeting 1, to 80% is included in the good category. Then it increased again in cycle II, meeting 2 to 85%, which was included in the very good category. The results from cycle I to cycle II obtained an average of 77%, where this percentage is included in the good category, which means that students experience increased creativity in each cycle. With this increase, the application of the PjBL model has a real effect on students' learning creativity. The application of the Project Based Learning (PjBL) model can increase students' learning creativity in Fine Arts subjects.

Keyword: Creativity, Project Based Learning (PjBL), Art

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pelajaran Seni Rupa melalui model Project Based Learning (PjBL). Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan selama dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas II SD Negeri Pulutan 02. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan berupa deskriptif kualitatif. Peningkatan kreativitas Siswasiklus I pertemuan 1 mendapatkan rata-rata persentase sebesar 70% termasuk dalam kategori baik, kemudian pada siklus I pertemuan 2 mengalami peningkatan menjadi 75% termasuk dalam kategori baik, dari siklus I pertemuan 2 mengalami peningkatan pada siklus II pertemuan 1 menjadi 80% termasuk dalam kategori baik. Kemudian mengalami peningkatan kembali pada siklus II pertemuan 2 menjadi 85% termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil dari siklus I sampai siklus II mendapatkan rata-rata 77% dimana persentase tersebut termasuk kategori baik yang artinya siswa mengalami peningkatan kreativitas pada setiap siklusnya. Dengan adanya peningkatan tersebut penerapan model PjBL memberikan efek nyata terhadap kreativitas belajar siswa. Penerapan model

Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada pelajaran Seni Rupa.

Kata Kunci: Kreativitas, Project Based Learning, Seni Rupa

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan untuk menjadikan manusia sebagai sumber daya terberdayakan dengan segala potensinya. Pendidikan formal pertama yang harus ditempuh adalah pendidikan dasar. Dalam Permendikbud Nomor 51 Tahun 2018 tentang PPDB TK, SD SMP, SMA, SMK, disebutkan bahwa usia anak sekolah dasar adalah 7-12 Tahun. Pada usia tersebut, anak akan memasuki tahap eksplorasi diri, anak akan meniru apa yang dilakukan orang-orang di sekitarnya, terutama yang dilakukan orang dewasa. Seperti yang dilakukan oleh orang tuanya jika di rumah dan yang dilakukan oleh gurunya jika di sekolah.

Anak ingin menguasai keahlian-keahlian baru yang diberikan di sekolah. Seni Rupa merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang memfasilitasi anak untuk mengeksplor dirinya, belajar keahlian-keahlian baru serta memfasilitasi anak agar dapat mengembangkan kreativitasnya.

Seni merupakan salah satu kecakapan yang diberikan dan diajarkan di sekolah dalam bentuk mata pelajaran Seni Rupa. Permen No. 57 Tahun 2014 menerangkan bahwa pembelajaran SBdP pada tingkat pendidikan dasar memiliki tujuan agar dapat mengembangkan kesadaran seni atau keindahan dalam arti umum, mengembangkan kepribadian siswa secara positif, sehingga individu lebih memahami budaya sebagai salah satu tujuan dari pendidikan.

Siswa dituntun memiliki ketrampilan, kreativitas merupakan ketrampilan yang harus dimiliki oleh siswa dan dikembangkan dalam suatu pembelajaran. Menurut kementerian Pendidikan Nasional (2010: 10) menjelaskan bahwa berpikir kreatif merupakan berpikir untuk melakukan sesuatu dengan menghasilkan suatu cara atau hasil dari sesuatu yang telah dimiliki. Indikator dari berpikir kreatif adalah menciptakan situasi belajar yang menumbuhkan daya pikir dan bertindak kreatif serta adanya pemberian tugas yang menantang

munculnya karya-karya baru yang autentik maupun modifikasi. Selanjutnya Munandar berpendapat kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru dari yang sudah ada sebelumnya berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh baik di lingkungan sekolah, keluarga, dan lingkungan masyarakat. Keativitas siswa dapat didorong dengan pembelajaran yang diciptakan guru berupa pembelajaran yang inovatif.

Namun pada kenyataannya di sekolah pada saat ini, masih banyak guru yang menggunakan pembelajaran yang konvensional dan hanya guru yang lebih mendominasi pembelajaran. Tentunya pembelajaran tersebut dapat menghambat siswa dalam mengembangkan pola berpikirnya termasuk dalam kemampuan berpikir kreatif siswa.

Dalam meningkatkan kreativitas siswa terdapat indikator yang dapat meningkatkan kreativitas siswa. Pengukuran kreativitas mengacu pada Guilford (dalam Suratno 2012:256) yaitu: 1) Kelancaran (*fluency*), 2) Keluwesan (*flexibility*), 3) Keaslian (*originality*), 4) Keterperincian (*elaboration*), 5) Kepekaan (*sensitivity*)

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti di SD Negeri Pulutan 02 Salatiga di kelas II pada tanggal 31 Juli 2023 didapatkan bahwa kemampuan siswa masih kurang dan tidak merata. Selain wawancara peneliti juga melakukan observasi secara langsung dikelas pada mata pelajaran seni rupa, dan memang benar ternyata kelas tersebut rendah dalam mengembangkan kreatifitasnya. Siswa sulit untuk mengembangkan kreativitasnya dikarenakan guru lebih megutamakan pemberian materi saja, tanpa adanya praktek secara langsung untuk membuat suatu proyek. Hal tersebut sangat berpengaruh sekali dalam perkembangan kreativitas siswa yang jarang diasah. Adanya permasalahan tersebut maka observer akan mencoba mengatasi kurangnya kreativitas siswa dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL).

Menurut Stripling (dalam Abdullah Sani, R. 2014: 173-174) salah satu karakteristik model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) yaitu menggunakan kemampuan berpikir kreatif, kritis dan mencari informasi untuk melakukan investigasi, menarik kesimpulan dan

menghasilkan produk. Menurut Wena (2007: 138) pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran dikelas dengan melibatkan kerja proyek. Melalui pembelajaran kerja proyek, kreatifitas dan motivasi Siswa akan meningkat.

Seperti penelitian yang sudah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, yang pertama hasil penelitian yang dilakukan oleh Fina Febriani dengan judul "*Project Based Learning* Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Sekolah Penggerak SMP Al Azhar Syifa Budi Cibinong-Bogor" menyimpulkan bahwa penggunaan *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan kreativitas siswa dengan ditandainya indikator siswa lebih berani dan percaya diri, siswa aktif, kreativitas meningkat, dapat menimbulkan rasa tanggung rasa, peduli dan kerja sama, dapat lebih antusias dan lebih mudah memahami pelajaran, siswa dapat bereksplor, bijak dalam bersosial media, berani dan unjuk diri. Kedua hasil penelitian yang dilakukan oleh Riza Balqis dengan judul "*Penerapan Model Project Based Learning Untuk*

Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV Min 21 Aceh Besar" dengan hasil pada siklus I mendapat 70% dengan kategori baik, sedangkan siklus II mengalami peningkatan mencapai 92.5% dengan kategori baik sekali dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Ketiga hasil penelitian yang dilakukan oleh Eko Anis Setyorini dengan judul "Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Menggunakan Model *Project Based Learning* Mata Pelajaran Seni Rupa Melalui Kolase Mix Media" dengan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan penggunaan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif Siswa kelas 1 SD Purwantoro 1 Malang. Selanjutnya, penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan model *Project Based Learning* atau pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan Siswa dalam merancang dan melakukan pemecahan masalah. Hal ini dapat melatih Siswa dalam menyelesaikan permasalahan di dunia nyata.

Berdasarkan kajian latar belakang di atas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul **“Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa Dengan Model *Project Based Learning* Pelajaran Seni Rupa Kelas II Di SD Negeri Pulutan 02”** dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni Rupa melalui model *Project Based Learning* (PjBL).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan selama dua siklus untuk meningkatkan kreativitas Seni Rupa siswa kelas 2 SD dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Berdasarkan karakteristik model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), kegiatan pembelajarannya menekankan pada penginvestigasian suatu masalah kemudian dicari solusinya. Korkmaz dan Kaptan seperti dikutip oleh Y.Y. Zhang, menyatakan bahwa (PBL) memiliki 5 tahapan. Berikut tahapan penerapan PjBL di dalam kelas: Menetapkan topik dan sub-topik yang akan dibahas dengan membuat kelompok, kelompok membuat tugas, penerapan

tugas, perencanaan presentasi, melakukan presentasi evaluasi. Sedangkan tahapan *Project Based Learning* menurut Yunus Abidin adalah sebagai berikut: 1) Pra proyek pada tahapan ini merupakan kegiatan yang dilakukan guru diluar jam pelajaran, pada tahap ini guru merancang deskripsi proyek, menentukan pijakan proyek, menyiapkan media dan berbagai sumber belajar, dan menyiapkan kondisi pembelajaran, 2) Fase 1 mengidentifikasi masalah pada tahap ini siswa melakukan pengamatan terhadap obyek tertentu, 3) Fase 2 membuat desain dan jadwal pelaksanaan proyek, 4) Fase 3 melaksanakan penelitian, tahap ini siswa melakukan kegiatan penelitian awal sebagai model dasar bagi produk yang akan dikembangkan, 5) Fase 4 menyusun *draft/prototipe* produk, 6) Fase 5 mengukur, menilai, dan memperbaiki produk, pada tahap ini siswa melihat kembali produk awal yang dibuat, mencari kelemahan, dan memperbaiki produk tersebut, 7) Fase 6 finalisasi dan publikasi produk, Pada tahap ini siswa melakukan finalisasi produk, 8) Pasca proyek Pada tahap ini guru menilai, memberikan penguatan, masukan,

dan saran perbaikan atas produk yang telah dihasilkan siswa.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan langkah-langkah *Project Based Learning* (PjBL), antara lain: 1) Menentukan pertanyaan dasar untuk peserta didik, 2) Mendesain perencanaan proyek, 3) Menyusun jadwal perencanaan proyek, 4) Memonitoring Siswa dalam pengerjaan proyek, 5) Menguji hasil dari proyek, 6) Mengadakan evaluasi pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus, (PTK) model Kemmis & Mc. Taggart dimana tindakan dan pengamatan dilakukan secara bersamaan. PTK dilakukan oleh guru terhadap siswa dengan perlakuan tertentu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, tindakan yang dilakukan pada penelitian ini terdiri dari tiga siklus. Adapun tahapan-tahapan PTK Model Kemmis & Mc. Taggart (2019:6) sebagai berikut:

- a. Perencanaan (*plan*) rencana yang telah disiapkan sebelum melakukan penelitian, misalnya menentukan rumusan masalah, menyusun tujuan penelitian, dan menyusun rencana tindakan termasuk pembuatan instrumen

penelitian yaitu lembar observasi, angket, pedoman wawancara, serta pembuatan perangkat pembelajaran silabus dan Modul Ajar.

- b. Pelaksanaan dan Pengamatan (*acting and observe*) melaksanakan rencana tindakan yang telah dibuat, sekaligus mengamati pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) dari awal hingga akhir. Kegiatan melaksanakan kegiatan dan pengamatan dilaksanakan bersamaan.
- c. Refleksi (*reflect*) peneliti melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan guna mengetahui kekurangan tindakan pada siklus pertama dan memberikan gambaran untuk revisi tindakan pada siklus selanjutnya. Peneliti dapat meminta bantuan teman sejawat untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan selama pelaksanaan pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Pulutan 02 pada bulan Agustus sampai bulan September tahun 2023. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah:

1) Observasi, dimana peneliti melakukan observasi terhadap kreativitas siswa pada pelajaran Seni Rupa, 2) Wawancara, peneliti menggunakan pedoman wawancara pedoman wawancara tidak berstruktur. Pedoman wawancara tidak berstruktur merupakan pedoman yang hanya memuat garis besar yang ditanyakan (Suharsimi Arikunto, 2006: 155). Wawancara ini ditunjukkan kepada guru, 3) Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2009: 329). Dokumentasi pada penelitian ini berisikan foto-foto yang menggambarkan kegiatan pembelajaran di setiap siklus dan hasil proyek dari peserta didik.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah analisis data deskriptif kualitatif. Deskripsi kualitatif adalah penjabaran berupa penjelasan dan juga keterangan dari hasil observasi kegiatan yang dilakukan. Untuk menyajikan data dalam rangka menghitung rata-rata persentase menggunakan rumus (Mulyasa dalam Indot, 2018).

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah dianalisis kemudian hasil tersebut dikategorikan dalam lima kategori. Kategori ini berdasarkan Suharsimi Arikunto (2005: 44) yaitu:

Kriteria	Skala Penilaian
Sangat baik	81% - 100%
Baik	61% - 80%
Cukup	41% - 60%
Kurang	21% - 40%
Sangat kurang	0% - 20%

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

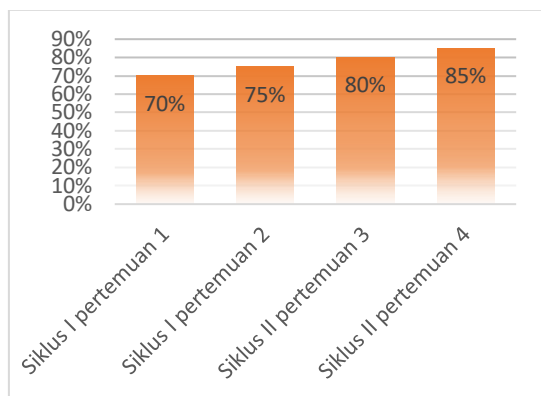
Hasil penelitian yang sudah dilakukan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) di SD Negeri Pulutan 02 kelas II dilakukan untuk mengamati *fluency*, *flexibility*, *originality*, *elaboration*, dan *sensitivity* terhadap siswa dalam mata pelajaran Seni Rupa pada siklus I sampai dengan siklus II. Hasil pengamatan kreativitas siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1.1 Peningkatan Rata-rata Kreativitas Siswa Siklus I dan II

Siklus	Pertemuan	Jumlah skor	Persentase	Kategori
1	1	167	70%	Baik
	2	179	75%	Baik
2	3	191	80%	Baik
	4	203	85%	Sangat baik
Rata-rata		740	77%	Baik

peningkatan kreativitas			
-------------------------	--	--	--

Diagram 1. Peningkatan Rata-rata Kreativitas Peserta Didik



Berdasarkan tabel dan diagram di atas pada siklus I pertemuan 1 mendapatkan rata-rata persentase sebesar 70% termasuk dalam kategori baik, kemudian pada siklus I pertemuan 2 mengalami peningkatan menjadi 75% termasuk dalam kategori baik, dari siklus I pertemuan 2 mengalami peningkatan pada siklus II pertemuan 1 menjadi 80% termasuk dalam kategori baik. Kemudian mengalami peningkatan kembali pada siklus II pertemuan 2 menjadi 85% termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil dari siklus I sampai siklus II mendapatkan rata-rata 77% dimana persentase tersebut termasuk kategori baik yang

artinya siswa mengalami peningkatan kreativitas pada setiap siklusnya.

Pembahasan

Penelitian yang sudah dilaksanakan pada kelas II SD Negeri Pulutan 02 dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) selama II siklus, setiap siklus terdapat 2 pertemuan.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SD Negeri Pulutan 02 di kelas II. Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1) Siklus I Pertemuan 1

Setiap pertemuan menyusun perencanaan, tujuan dari penyusunan perencanaan ini agar pembelajaran dapat terlaksana dan efisien.

Perencanaan pembelajaran dituangkan dalam bentuk Modul Ajar materi Seni Rupa Kelas II dengan menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL). Peneliti juga menyiapkan bahan ajar, sarana dan prasarana pembelajaran sebagai penunjang dalam terlaksananya pembelajaran. Pada siklus I pertemuan 1 ini mempelajari

materi mengenai materi melihat dan menggunakan warna. Pelaksanaan pembelajaran di kelas II pada tanggal 9 Agustus 2023. pukul 09.00-10.30 diikuti oleh seluruh peserta didik. Sesuai dengan model PTK Kemmis & MC Tagert tindakan dan observasi dilaksanakan peneliti secara bersamaan dengan dibantu guru kelas sebagai observer. Pelaksanaan pembelajaran mengacu pada Modul Ajar Seni Rupa Kelas II. Setelah dilaksanakan siklus I pertemuan 1 peneliti bersama observer mendiskusikan hasil pengamatan pada tindakan yang telah dilaksanakan. Berdasarkan hasil pengamatan, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran kurang maksimal, hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan pelaksanaan Modul Ajar yang belum terpenuhi.

Berikut refleksi pada siklus I pertemuan 1 yang berkaitan dengan peneliti dan peserta didik:

a) Berkaitan dengan peneliti

- (1) Peneliti kurang menarik dalam penyampaian materi dan penyampaian tugas.

- (2) Peneliti kurang maksimal dalam penggunaan media belajar.

- (3) Peneliti kurang tepat dalam pembagian kelompok.

b) Berkaitan dengan peserta didik

- (1) Siswa kurang antusias dengan materi yang diberikan peneliti.

- (2) Siswa kurang antusias saat peneliti menyampaikan materi.

- (3) Siswa kesulitan dalam pengerjaan proyek dikarenakan anggota kelompok yang tidak merata.

Berdasarkan refleksi diatas peneliti merencanakan perbaikan pada siklus I pertemuan 2 yang akan dibahas pada siklus I pertemuan 2.



Gambar 1

Gambar mengenal dan menggunakan warna

2) Siklus I Pertemuan 2

Pelaksanaan pertemuan 2 pada tanggal 11 Agustus 2023 pada pukul 09.00-10.30 diikuti oleh seluruh siswa. Berdasarkan refleksi dari siklus I pertemuan 1 peneliti mengadakan perbaikan dalam penyampaian materi dan tugas serta perbaikan pada gaya pembelajaran peneliti. Sehingga siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan. Setelah dilaksanakan siklus I pertemuan 2 peneliti bersama observer mendiskusikan hasil pengamatan siklus yang telah dilaksanakan.

Berdasarkan hasil pengamatan, peneliti menyimpulkan bahwa bahan ajar beserta sarana dan prasarana yang diberikan kurang maksimal, dimana peneliti tidak memperlihatkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan secara nyata hanya melalui gambar saja, sehingga siswa kurang memahami materi.



Gambar 2

3) Siklus II Pertemuan 1

Pada pertemuan ini peneliti mempersiapkan perancangan pembelajaran dalam bentuk Modul Ajar, dimana didalamnya terdapat sarana dan prasarana yang digunakan pada pertemuan 3 ini, antara lain: pewarna makanan, sisir, sikat gigi, piring, berbagai macam bentuk daun, kertas hvs, dan Koran.

Pelaksanaan pertemuan 3 pada tanggal 23 Agustus 2023 pada pukul 09.00-10.30 diikuti oleh seluruh peserta didik. Materi pada pertemuan 3 ini yaitu menggambar dari bentuk sekitar dengan teknik cetak. Bentuk yang digunakan yaitu berbagai macam bentuk daun di lingkungan sekolah. Untuk teknik cetak yang digunakan yaitu teknik cetak percik atau cipratan.

Berdasarkan hasil pengamatan pertemuan 3 yang telah dilaksanakan observer bersama peneliti mendiskusikan hasil pengamatan. Berdasarkan hasil pengamatan, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran belum terlaksana dengan sepenuhnya.

Berikut refleksi pada siklus II pertemuan 1 masih ada beberapa siswa yang kesulitan untuk memilih bentuk daun yang digunakan sebagai media untuk membuat gambar dengan teknik cetak, kemudian ada beberapa siswayang masih kesulitan dalam penggunaan alat untuk membuat gambar dengan teknik cetak ini. Selebihnya siswa yang lain dapat menentukan bentuk daun yang diinginkan dan dapat menggunakan alat untuk membuat gambar dengan teknik cetak cipratan.



Gambar 3

Gambar teknik cetak percik menggunakan daun

4) Siklus II Pertemuan 2

Pelaksanaan pertemuan 4 ini dilaksanakan pada tanggal 30 Agustus 2023 pada pukul 09.00-10.30 yang diikuti oleh seluruh siswa.

Berdasarkan refleksi pada pertemuan siklus II pertemuan 1 peneliti mengadakan perbaikan dalam penggunaan alat dan bahan untuk membuat gambar dengan teknik cetak stensil. Teknik stensil adalah teknik cetak yang menggunakan gambar berupa kertas karton, kertas hvs, dan plastik mika. Teknik stensil menggunakan pola yang tetap sehingga dapat digunakan berulang kali. Dengan menggunakan teknik cetak stensil ini akan memudahkan peserta didik, dikarenakan siswa hanya membuat bentuk oval pada ketas kemudian siswa menggunting pola oval tersebut, setelah itu siswa dapat mencetak pola oval diatas kertas dengan cara menempelkan kapas yang sudah dicelupkan ke berbagai warna yang sesuai keinginan, kemudian siswa dapat menghias

gambar tersebut dalam berbagai macam bentuk. Penggunaan teknik cetak stensil ini dapat memudahkan siswa untuk membuat proyek dan meningkatkan kreativitas peserta didik, hal ini dibuktikan dengan hasil proyek siswa yang meningkat.



Gambar 4. Gambar teknik cetak stensil

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran PjBL di SD Negeri Pulutan 02 dapat meningkatkan kreativitas siswa hal ini ditunjukkan dengan rata-rata nilai kreativitas belajar siswa dari siklus 1-2 terdapat kenaikan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian mengalami kenaikan persentase dari siklus I pertemuan 1 sebanyak 70% kemudian pada siklus I pertemuan 2 meningkat menjadi 75%. Pada siklus II pertemuan 1

mengalami kenaikan dari hasil siklus I pertemuan 2 menjadi 80% kemudian meningkat lagi pada siklus II pertemuan 2 menjadi 85%. Dengan adanya peningkatan tersebut penerapan model PjBL memberikan efek nyata terhadap kreativitas belajar siswa. Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Seni Rupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Candra, R. A., Prasetya, A. T., & Hartati, R. (2019). Analisis kemampuan berpikir kreatif Siswamelalui penerapan blended project based learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(2), 2437-2446.
- Farihatun, S. M., & Rusdarti, R. (2019). Keefektifan pembelajaran project based learning (PjBL) terhadap peningkatan kreativitas dan hasil belajar. *Economic Education Analysis Journal*, 8(2), 635-651.
- Febriani, F. (2023). *Project Based Learning Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Sekolah Penggerak SMP Al Azhar Syifa Budi Cibirong-Bogor*. (Tesis). Program Pascasarjana. Institute PTIQ Jakarta
- Hutabarat, BR. G. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Mis Babel Aceh Tenggara*. (Skripsi).

- Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Aceh.
- Indot. (2018). Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Siswa Kelas I dengan Menggunakan Media Flash Card SD Negeri 006 Sungai Buluh Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuantan Singingi. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 2(5), 667-673.
- Lindawati, L., Fatmaryanti, S. D., & Maftukhin, A. (2013). Penerapan model pembelajaran project based learning untuk meningkatkan kreativitas siswa MAN I Kebumen. *Radiasi: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 3(1), 42-45.
- Nugraha, A. R., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas 5 Sd. *Kalam Cendekia Pgsd Kebumen*, 6(4.1).
- Rahmatillah, A., & Hakim, R. (2019). Penggunaan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreatifitas Berkarya Seni Rupa Pada Siswa Kelas VIII SMPN 11 Padang. *Serupa The Journal of Art Education*, 8(1).
- Sari, S. P., Manzilatusifa, U., & Handoko, S. (2019). Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 119-131.
- Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2021). Peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik menggunakan pendekatan project based learning. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1879-1887.
- Setyorini, E. A., Ekowati, D. W., & Febriyanti, F. (2023). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Menggunakan Model Project Based Learning Mata Pelajaran Seni Rupa Melalui Kolase Mix Media. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 665-674.
- Sofie Nur Faizah, S. N., & Darul Muntaha, D. M. Peningkatan Kreativitas Siswa Menggunakan Model Project Based Learning (Pjbl) Proyek Kincir Angin Kelas Iv Mima Budiluhur Kertek Tahun Ajaran 2023. *Repository FITK UNSIQ*.
- Sugiyono. 2009. Memahami Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- Utomo, S. S. (2015). *Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Batik Menggunakan Metode Project-Based Learning Pada Siswa Kelas Viii G Smp N 1 Trucuk Kabupaten Klaten*. (Skripsi). Program Studi Seni Kerajinan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Yusika, I., & Turdjai, T. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(1), 17-25.