



## **Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* pada Pelajaran Seni Rupa Kelas IV untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Negeri 77/I Penerokan**

**Syahla Sabikha Maulana**

Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Indonesia

Correspondence Email: [syahlasabikha@gmail.com](mailto:syahlasabikha@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Menghadapi perkembangan zaman yang semakin pesat, penting pula agar pendidikan semakin ditingkatkan. Kurikulum merdeka merupakan salah satu bentuk upaya yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia dalam mengembangkan dan meningkatkan kualitas Pendidikan. Konsep kurikulum merdeka belajar merupakan terbentuknya kemerdekaan dalam berpikir. Konsep pendidikan kurikulum merdeka belajar mengintegrasikan kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap serta penguasaan teknologi. Kreativitas merupakan suatu aktivitas dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau menggabungkan hal-hal baru berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang berarti dan bermanfaat. Model pembelajaran yang berbasis *Project Based Learning* cocok digunakan untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik. Pembelajaran model ini lebih banyak melibatkan peserta didik hingga dapat merangsang kreativitas dan sifat kritis anak dalam membangun pengetahuan dan pemecahan persoalan. Sehingga penelitian ini pada dasarnya bertujuan untuk memahami bagaimana implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik pada materi seni rupa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 77/1 Penerokan. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini akan dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 77/1 Penerokan pada peserta didik kelas empat selama sebulan dengan penerapan dua siklus. Sementara Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah observasi, wawancara, dokumentasi, dan test yang selanjutnya akan dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif. Sehingga hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil kreativitas siswa pada siklus I memperoleh persentase 81% dan mengalami peningkatan yang signifikan pada siklus II menjadi 91% dengan kategori baik. Pada siklus ke II penelitian ini berhasil meningkatkan kreativitas siswa sehingga telah memenuhi atau mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Dari hasil penelitian tersebut maka terbukti dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 77/I Penerokan.

Kata Kunci: *Kreativitas Belajar, Model Pembelajaran, Project Based Learning, Seni Rupa.*

### **ABSTRACT**

*Facing the rapid development of the era, it is also important to improve education. The independent curriculum is one form of effort made by the Indonesian government in developing and improving the quality of education. The concept of the independent learning curriculum is the formation of freedom in thinking. The concept of the independent learning curriculum education integrates literacy skills, knowledge skills, skills, creativity, and attitudes as well as mastery of technology. Creativity is an activity and ability to create something or combine new things based on previously existing elements into something meaningful and useful. The Project*

*Based Learning-based learning model is suitable for increasing students' learning creativity. This learning model involves more students so that it can stimulate children's creativity and critical nature in building knowledge and solving problems. So, this study basically aims to understand how the implementation of the Project Based Learning learning model can increase students' creativity in the material of fine arts in grade IV of Elementary School 77/1 Penerokan. The type of research conducted is Classroom Action Research (PTK). This research will be conducted at Elementary School 77/1 Penerokan on fourth grade students for a month with the implementation of two cycles. Meanwhile, the data collection techniques used are observation, interviews, documentation, and tests which will then be analyzed using qualitative descriptive techniques. So that the results of the study showed that the results of student creativity in cycle I obtained a percentage of 81% and experienced a significant increase in cycle II to 91% with a good category. In cycle II, this study succeeded in increasing student creativity so that it has met or achieved the success criteria that have been set. From the results of the study, it is proven that implementing the Project Based Learning learning model can improve the creativity and understanding of fourth grade students of Elementary School 77/1 Penerokan.*

*Keywords: Learning Creativity, Learning Models, Project Based Learning, Fine Arts.*

## **PENDAHULUAN**

Menghadapi perkembangan zaman yang semakin pesat, penting pula agar pendidikan semakin ditingkatkan. Kurikulum merdeka yang telah dikenalkan merupakan salah satu bentuk upaya yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia dalam mengembangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Kurikulum ini diimplementasikan dengan pendekatan yang berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke-21 (Amelia, S. 2023). Pelaksanaan kurikulum merdeka menjadi gagasan yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi (Ariga, 2022). Konsep kurikulum merdeka belajar merupakan terbentuknya kemerdekaan dalam berpikir. Konsep pendidikan kurikulum merdeka belajar mengintegrasikan kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap serta penguasaan teknologi (Nasution et al., 2023).

Pendidikan abad 21 pada dasarnya telah tercermin dalam kurikulum merdeka. Pendidikan berfokus pada 4c yaitu *creative, collaborative, communication*, dan *critical* (Septikasari & Frasandy, 2018). Kreativitas adalah kemampuan untuk menemukan cara-cara baru atau menghasilkan sesuatu yang baru dari permasalahan yang dihadapi. Kreativitas merupakan suatu aktivitas dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau mengombinasikan hal-hal baru berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang berarti dan bermanfaat. Kreativitas dapat meningkatkan kualitas hidup seseorang atau sekelompok orang (Fatmawati, 2022).

Menurut Bayanie kreativitas yaitu potensi yang penting bagi diri anak. Melalui kreativitas, ia mampu memecahkan masalah yang dihadapinya secara efektif dan efisien nantinya mereka memiliki kemungkinan untuk sukses dimasa yang akan datang (K. P. Sari et al., 2020). Melalui kreativitas, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan kepribadiannya baik itu pengembangan fisik maupun mental karakter mereka (Agustin, 2021). Menghadapi tantangan di kehidupan modern ini kreativitas sangat diperlukan untuk mampu beradaptasi dengan berbagai tuntutan.

Kreativitas sangat diperlukan dalam hidup dengan beberapa alasan yaitu kreativitas memberikan peluang bagi individu untuk mengaktualisasikan dirinya, memungkinkan orang dapat menemukan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah, memberikan kepuasan hidup, dan memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya (Zuchri et al., 2023).

Pembelajaran pada masa ini dituntut agar pengetahuan yang dimiliki mampu memberi peserta didik kemampuan untuk memecahkan masalah serta mampu berpikir kreatif (Salsabilla et al., 2023). Guru sebagai fasilitator harus dapat menuntun anak memiliki kreativitas. Berbagai model pembelajaran yang dapat digunakan dalam menuntun kreativitas siswa salah satunya *Project Based Learning* (PjBL) (Rajagukguk, 2023).

*Project Based Learning* merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan kompleks. *Project Based Learning* berfokus pada penciptaan suatu produk, dan umumnya membiarkan peserta didik memilih dan mengatur kegiatan belajar, melakukan penelitian, dan mensintesis informasi (Dwi Agus Sudjimat, 2022). Istilah *Project Based Learning* ialah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pemecahan masalah dan memberikan kesempatan peserta didik bekerja secara otonom mengkonstruksikan belajar mereka sendiri. Hingga puncaknya menghasilkan produk/ karya peserta didik yang bernilai realistic (Dianawati, 2022). Model pembelajaran yang berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media. Pembelajaran dilakukan dengan pemberian tugas kepada para peserta didik untuk dikerjakan secara individual ataupun kelompok. Pembelajaran akan berfokus pada aktivitas peserta didik dalam memahami suatu konsep dan prinsip dalam kegiatan (Huda et al., 2024).

Model PjBL adalah model inovatif yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, dapat memecahkan masalah, dan mampu menghasilkan suatu produk yang bernilai melalui kegiatan kerja kelompok (Melinda & Zainil, 2020). Model PjBL melibatkan siswa dalam mempelajari pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman nyata dan proses yang terstruktur dan dirancang untuk menghasilkan produk. Tujuan utama pembelajaran berbasis proyek yakni memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengumpulkan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dan aktivitas nyata sehingga mereka dapat merancang, melakukan penyelidikan, memecahkan permasalahan, dan bekerja sama dalam kelompok secara mandiri (Sahron et al., 2021).

Sedangkan Trianto (Anggraini et al., 2020) menyatakan model (PjBL) bertujuan untuk memberikan wawasan yang luas kepada siswa dalam memecahkan permasalahan secara langsung dan meningkatkan keterampilan serta kemampuan berpikir kritis siswa. Model PjBL memiliki karakteristik yang menjadi kelebihan model PjBL sebagai salah satu model inovatif antara lain: (1) Model PjBL merancang kegiatan pembelajaran supaya siswa dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan yang dimiliki. (2) Model PjBL melibatkan siswa untuk mengumpulkan informasi, merancang dan mengerjakan proyek. (3) Model PjBL dapat menghubungkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan siswa. (4) Model PjBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara berkelompok maupun individu dalam memecahkan masalah (Faizah) (Nurhamidah & Nurachadijat, 2023).

Model pembelajaran *Project Based Learning* menuntut kreativitas peserta didik dalam menghasilkan suatu produk. Pembelajarannya tidak hanya terfokus kepada guru tetapi peserta didik secara bersama-sama ikut berperan aktif dalam memecahkan suatu permasalahan, mengumpulkan informasi sehingga peserta didik semangat dan berminat dalam mengikuti proses belajar.

Namun berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada pelaksanaan pembelajaran materi seni rupa di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 77/I Penerokan peneliti menemukan pembelajaran yang dilakukan oleh guru bersifat monoton. Proses pembelajaran seni rupa sering kali dilakukan dengan meminta peserta didik menirukan/menjiplak suatu karya atau gambar yang dilakukan oleh guru atau yang disediakan guru. Keterbatasan pilihan dalam pembelajaran, menghambat berkembangnya kreativitas yang seharusnya pada peserta didik. Proses pembelajaran juga lebih banyak materi dibandingkan praktik langsung. Serta belum optimalnya pelaksanaan pembelajaran berbasis kelompok dalam pembelajaran Seni Rupa.

Sehingga model pembelajaran yang berbasis *Project Based Learning* cocok digunakan untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik. Pembelajaran model ini lebih banyak melibatkan peserta didik hingga dapat merangsang kreatifitas dan sifat kritis anak dalam membangun pengetahuan dan pemecahan persoalan. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul "*Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Pelajaran Seni Rupa Kelas IV Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Negeri 77/I Penerokan*".

## **METODE**

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu upaya mencermati terhadap kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan (Aji, 2021). Penelitian jenis bertujuan untuk meningkatkan atau meningkatkan kualitas pembelajaran serta berfokus pada kelas atau proses pembelajaran di dalamnya (Salim et al., 2020).

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) membantu menemukan solusi untuk masalah pembelajaran sehari-hari. Dengan menerapkan penelitian ini diharapkan akan ada budaya belajar di kalangan guru, dosen, dan siswa (Suhirman, 2021). Dengan menggunakan PTK, guru dapat menyelesaikan masalah pembelajaran di kelasnya sendiri. Dengan melakukan ini, guru akan bekerja sebagai peneliti dan pengajar sekaligus.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah proses di mana guru mengamati praktik mereka sendiri dengan hati-hati dan sistematis (Assingkily, 2021). Penelitian Tindakan Kelas sebagai penelitian tindakan yang dilakukan di ruang kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu proses atau praktik pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Kondisi Awal sebelum Tindakan*

Pada tahap awal, peneliti terlebih dahulu melakukan identifikasi terhadap kondisi peserta didik sebelum dilaksanakannya tindakan. Informasi awal mengenai keadaan peserta didik diperoleh melalui observasi langsung saat proses pembelajaran seni rupa berlangsung, khususnya pada materi menggambar ekspresif. Hasil dari observasi ini kemudian didiskusikan bersama guru kelas IV Sekolah Dasar Negeri 77/I Penerokan. Dalam diskusi tersebut, guru kelas menyampaikan beberapa permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung.

Dari hasil pembicaraan antara peneliti dan guru kelas, disepakati bahwa perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Berdasarkan pengamatan, kreativitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran seni rupa masih tergolong rendah. Hal ini tampak dari minimnya keberanian peserta didik untuk mengekspresikan ide, ketidakyakinan dalam mengerjakan karya seni, ketergantungan pada bantuan teman maupun guru, serta rasa takut untuk menunjukkan dan mempresentasikan hasil karya mereka di depan kelas.

Selain itu, dalam pelaksanaan pembelajaran seni rupa, guru cenderung belum memberikan stimulus yang cukup kepada peserta didik. Guru jarang mengajukan pertanyaan yang dapat mendorong eksplorasi ide dan kurang memberi ruang kepada peserta didik untuk berekspresi secara bebas. Pendekatan pembelajaran yang digunakan masih bersifat satu arah, di mana guru lebih dominan menyampaikan informasi secara langsung daripada memfasilitasi proses eksplorasi dan penciptaan karya seni secara mandiri oleh peserta didik.

Berdasarkan temuan inilah peneliti merasa perlu melakukan upaya untuk meningkatkan kreativitas peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Intervensi ini direncanakan dilakukan dalam dua siklus, diawali dengan pengumpulan data mengenai sikap percaya diri anak sebelum tindakan diberikan (pra-siklus).

Diketahui bahwa rata-rata tingkat kreativitas siswa kelas IV dalam pembelajaran seni rupa masih tergolong kurang baik, dengan capaian sebesar 59,15% dari total 20 peserta didik. Capaian ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kurang mampu mengekspresikan ide atau konsep secara optimal melalui karya seni. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan dan peningkatan dalam proses pembelajaran, baik melalui metode yang lebih variatif maupun pendekatan yang lebih mendorong pengembangan kreativitas siswa.

Secara umum, dapat disimpulkan bahwa tingkat kreativitas peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 77/I Penerokan berada dalam kategori "kurang baik". Rendahnya kreativitas ini dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru, dengan pendekatan ceramah yang mendominasi. Guru belum banyak memfasilitasi aktivitas eksploratif dan kreatif yang mendorong peserta didik untuk mengembangkan ide-ide orisinal melalui karya seni. Minimnya variasi strategi pembelajaran juga menjadi faktor yang membatasi perkembangan kreativitas anak dalam mata pelajaran seni rupa.

## **Hasil Penelitian**

### **Siklus I**

Pelaksanaan siklus pertama berlangsung dalam dua kali pertemuan pembelajaran, yaitu dimulai pada tanggal 14 Januari 2025 dan berakhir pada tanggal 21 Januari 2025. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada pukul 09.00 sesuai dengan jadwal pelajaran yang telah ditetapkan.

#### **1. Tahap Perencanaan Siklus I**

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun berbagai persiapan yang diperlukan untuk pelaksanaan tindakan. Langkah-langkah yang dilakukan meliputi: menyusun materi pembelajaran atau Modul Ajar Kurikulum Merdeka 2024 dengan tema “Menabung pada Celengan Indah Buatan Sendiri” yang akan dilaksanakan melalui metode *Project Based Learning (PjBL)*. Pembelajaran mengajak peserta didik untuk membuat celengan dari bahan sampah yang dapat didaur ulang, seperti botol plastik, kardus bekas, atau kaleng. Selain itu, peneliti juga menyiapkan bahan ajar pendukung, menyusun dan mempersiapkan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran, merancang soal evaluasi akhir siklus I, serta menyiapkan kamera untuk mendokumentasikan proses kegiatan. Seluruh tahapan ini bertujuan untuk mendukung kesiapan guru dalam mengajar, sehingga kegiatan pembelajaran seni rupa menjadi lebih interaktif, bermakna, dan dapat menumbuhkan kreativitas serta kesadaran peserta didik terhadap pentingnya menabung dan menjaga lingkungan.

**Tabel 1. Jadwal Perencanaan Siklus I**

<b>No.</b>	<b>Hari / Tanggal</b>	<b>Pertemuan</b>	<b>Materi</b>
1.	Selasa 14 Januari 2025	Pertemuan I	Membuat Celengan dari Bahan Daur Ulang
2.	Selasa 21 Januari 2025	Pertemuan II	Menggambar atau Melukis Desain Celengan Impian

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rancangan yang akan dilaksanakan, yaitu: menyusun rencana materi atau Modul Ajar tentang Beriman pada Malaikat dan Makhluk Ghaib Selain Malaikat yang akan dipelajari dengan pembelajaran Metode *Kooperatif Tipe Make A Match*, menyusun bahan ajar, menyusun dan mempersiapkan lembar observasi pelaksanaan proses pembelajaran dan mempersiapkan soal tes belajar akhir siklus I dan menyiapkan kamera untuk mendokumentasikan kegiatan selama penelitian berlangsung. Agar kesiapan guru dalam mengajar lebih maksimal. Dengan demikian proses pembelajaran tersebut dapat meningkatkan pengetahuan dan keberanian dalam proses pembelajaran sehingga proses belajar yang akan dicapai dapat meningkat.

#### **2. Tahap Pelaksanaan Siklus I**

Tahap ini, peneliti memberikan arahan kepada guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan Modul Ajar Kurikulum Merdeka. Siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu satu kali pertemuan untuk pelaksanaan tindakan pembelajaran dan satu kali pertemuan untuk pelaksanaan evaluasi kreativitas siswa. Setiap pertemuan berlangsung selama 2 x 40 menit. Materi yang dibahas adalah tema “Menabung pada Celengan Indah Buatan Sendiri”.

Peserta didik akan diajak untuk membuat karya seni rupa berupa celengan dari bahan bekas yang dapat didaur ulang.

Peneliti dan guru bekerja secara kolaboratif dalam menjalankan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Berikut ini merupakan deskripsi pelaksanaan serta hasil pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran seni rupa dengan pendekatan *Project Based Learning*, yang bertujuan menumbuhkan kreativitas sekaligus kesadaran lingkungan dan pentingnya kebiasaan menabung.

### 3. Tahap Pengamatan (Observasi) Siklus I

#### a. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil Observasi yang merupakan gambaran aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, secara keseluruhan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar belum berlangsung optimal sebagaimana terdapat indikator pada halaman sebelumnya, hal ini dapat di lihat di tabel berikut ini:

- ❖ Orisinalitas inovasi karya peserta didik
- ❖ Estetika (Keindahan) karya peserta didik
- ❖ Fungsionalitas karya peserta didik
- ❖ Keterampilan teknikal karya peserta didik
- ❖ Pemecahan masalah
- ❖ Keterlibatan dan kolaborasi
- ❖ Kreativitas dalam penyelesaian proyek

**Tabel 2. Hasil Observasi Peserta Didik Siklus I**

No.	Aspek yang diamati	P1	P2	Jumlah	Rata-rata (%)
1.	• Siswa mampu menciptakan karya yang unik dan berbeda dari contoh yang sudah ada.	3	3	12	3
	• Ide desain celengan yang dihasilkan bersifat inovatif dan tidak meniru secara langsung dari karya lain.	3	3		
2.	• Celengan yang dibuat tidak hanya berfungsi, tetapi juga memiliki nilai estetika, seperti bentuk yang menarik, warna yang serasi, dan elemen desain lainnya.	3	4	7	3,5
3.	• Karya seni yang dihasilkan, meskipun kreatif dan estetis, tetap memiliki fungsi sebagai celengan untuk menabung.	3	4	13	3,25
	• Desain celengan memperhatikan aspek praktis, seperti kemudahan penggunaan dan ketahanan bahan.	3	3		
4.	Siswa menunjukkan keterampilan yang baik dalam menerapkan teknik-teknik seni rupa, seperti pemotongan,	4	3	7	3,5

	penyusunan, pengecatan, dan penggabungan bahan.				
5.	Siswa dapat mengatasi masalah yang muncul selama proses pembuatan celengan, seperti kesulitan dalam pemilihan bahan atau teknik yang digunakan	3	4	7	3,5
6.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa aktif berpartisipasi dalam diskusi dan berbagi ide dengan anggota kelompok lainnya</li> <li>Keterlibatan siswa dalam proses kreatif dapat dilihat dari kontribusi mereka dalam menciptakan ide dan bentuk celengan yang dihasilkan.</li> </ul>	3	3	12	3
7.	Siswa menunjukkan kemampuan untuk menyelesaikan proyek dengan pendekatan yang berbeda atau baru dibandingkan dengan cara konvensional	3	3	6	3
<b>Jumlah</b>					<b>22,75</b>
<b>Rata-rata</b>					<b>3,25</b>
<b>Presentase (%)</b>					<b>81,25%</b>

#### b. Hasil Observasi Aktivitas Guru

Berdasarkan hasil observasi, aktivitas guru selama dalam proses pembelajaran berlangsung, secara keseluruhan aktivitas guru dalam mengajar masih belum optimal sebagaimana tercantum pada halaman sebelumnya. Hal ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3. Hasil Observasi Guru Pada Siklus I**

No.	Aspek yang diamati	P1	P2	Jumlah	Rata-rata
1.	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengekspresikan ide dan gagasannya secara bebas melalui karya seni rupa yang dibuat, tanpa membatasi pada satu bentuk atau teknik tertentu.	3	3	6	3
2.	Guru mendorong siswa untuk berpikir orisinal dan memunculkan ide-ide baru, serta memberikan dukungan saat siswa mencoba pendekatan atau teknik yang berbeda dalam menyelesaikan karya.	3	4	7	3,5
3.	Guru memperkenalkan dan memfasilitasi penggunaan bahan-bahan tidak biasa atau daur ulang, seperti sampah kering, dalam proses berkarya untuk menumbuhkan kreativitas dan kesadaran lingkungan.	3	3	6	3
4.	Guru menyusun aktivitas atau proyek seni rupa yang menantang, relevan dengan kehidupan	3	3	6	3

	sehari-hari, dan mendorong siswa menyelesaikan tugas secara mandiri maupun kolaboratif				
5.	Guru menghargai dan merespons ide-ide siswa dengan positif, serta memberikan umpan balik yang membangun untuk meningkatkan kualitas karya tanpa menghakimi hasil.	3	3	6	3
6.	Guru tidak hanya menilai karya, tetapi juga memperhatikan proses berpikir, eksplorasi, dan usaha siswa dalam menciptakan karya seni rupa	3	3	6	3
<b>Jumlah</b>				<b>43</b>	<b>18,5</b>
<b>Rata-rata</b>				<b>7,16</b>	<b>3,08</b>
<b>Presentase (%)</b>				<b>89,5 %</b>	<b>77,08 %</b>

#### 4. Refleksi Siklus I

Refleksi dilakukan setelah tahap pelaksanaan tindakan dan observasi selesai dilaksanakan. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengevaluasi apakah tindakan yang diberikan pada siklus I telah mampu meningkatkan kreativitas peserta didik. Selain itu, hasil refleksi menjadi acuan bagi peneliti dalam menyusun perencanaan tindakan pada siklus berikutnya agar strategi pembelajaran lebih tepat sasaran dan kesalahan pada siklus sebelumnya tidak terulang.

Dalam proses refleksi ini, peneliti dan guru berkolaborasi menganalisis data yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Berikut merupakan hasil refleksi pada siklus I.

- a. **Penjelasan guru yang terlalu panjang dan minim arahan terhadap aktivitas peserta didik** menyebabkan fokus pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Hal ini kurang sesuai dengan prinsip *Project Based Learning*, yang menekankan pentingnya peran aktif siswa dalam mencari dan membangun sendiri pengetahuannya melalui proyek. Ketika guru mendominasi pembelajaran, **peserta didik** menjadi kurang terlibat dalam proses eksplorasi dan pengembangan kreativitas, sehingga pengalaman belajar mereka pun terbatas.
- b. **Sebagian peserta didik tampak kurang fokus dan terlibat dalam percakapan pribadi saat guru menyampaikan materi.** Situasi ini membuat mereka kehilangan pemahaman awal mengenai topik yang akan dikembangkan dalam proyek. Ketidaktahuan terhadap tujuan atau langkah kerja akan membuat siswa ragu untuk bertindak, dan keraguan ini berdampak pada rendahnya kualitas hasil proyek mereka.
- c. **Beberapa peserta didik masih mengalami kebingungan saat mengolah data atau hasil dari proyek yang mereka lakukan.** Jika tidak segera dibimbing atau diarahkan, kebingungan ini dapat memicu siswa untuk menyerah dan kehilangan motivasi. Keraguan dalam menyelesaikan proyek juga dapat mendorong anak meniru hasil pekerjaan temannya tanpa memahami prosesnya, yang tentu menghambat pencapaian tujuan pembelajaran.
- d. **Suasana kelas saat presentasi berlangsung kurang tertib dan terfokus.** Kelompok yang belum mendapat giliran presentasi tampak tidak memperhatikan dan justru mengganggu jalannya pemaparan kelompok lain. Keadaan ini

membuat diskusi dan sesi tanya jawab tidak berjalan secara efektif, sehingga beberapa peserta didik menjadi pasif dan tidak terlibat aktif dalam proses refleksi hasil proyek.

### **Siklus II (Kedua)**

Pelaksanaan siklus pertama berlangsung dalam dua kali pertemuan pembelajaran, yaitu dimulai pada tanggal 4 Februari 2025 dan berakhir pada tanggal 11 Februari 2025. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada pukul 09.00 sesuai dengan jadwal pelajaran yang telah ditetapkan

#### **1. Tahap Perencanaan Siklus II**

Pada tahap perencanaan siklus II, peneliti melakukan penyempurnaan terhadap pelaksanaan pembelajaran berdasarkan refleksi dari siklus sebelumnya. Perencanaan ini mencakup penyusunan kembali Modul Ajar Kurikulum Merdeka 2024 dengan tema “*Menabung pada Celengan Indah Buatan Sendiri*”, yang tetap dilaksanakan melalui pendekatan *Project Based Learning (PjBL)* namun dengan perbaikan pada alur kegiatan agar lebih efektif dan menarik bagi peserta didik.

Dalam siklus ini, peserta didik tetap diajak untuk membuat celengan dari bahan daur ulang seperti botol plastik, kardus bekas, atau kaleng, namun diberikan contoh karya yang lebih variatif serta panduan teknis yang lebih terstruktur. Peneliti juga menyiapkan bahan ajar pendukung yang telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa, menyempurnakan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran, serta merancang soal evaluasi akhir yang lebih mengarah pada penilaian proses dan hasil karya.

Selain itu, dokumentasi kegiatan tetap dilaksanakan dengan menggunakan kamera untuk merekam keterlibatan siswa dalam proses berkarya. Seluruh tahapan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran seni rupa, menjadikannya lebih interaktif, bermakna, dan mampu mendorong kreativitas serta kesadaran peserta didik tentang pentingnya menabung dan menjaga kelestarian lingkungan.

**Tabel 4. Jadwal Perencanaan Siklus II**

No.	Hari / Tanggal	Pertemuan	Materi
1.	Selasa 04 Februari 2025	Pertemuan I	Menyempurnakan Celengan Daur Ulang – Kreasi Bentuk dan Fungsi
2.	Selasa 11 Februari 2025	Pertemuan II	Mewujudkan Desain Celengan Impian – Mewarnai dengan Ekspresi dan Makna

#### **2. Tahap Pelaksanaan Siklus II**

Tahap ini, peneliti memberikan arahan kepada guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan Modul Ajar Kurikulum Merdeka. Siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu satu kali pertemuan untuk pelaksanaan tindakan pembelajaran dan satu kali pertemuan untuk pelaksanaan evaluasi kreativitas siswa. Setiap pertemuan berlangsung selama 2 x 40 menit. Materi yang dibahas adalah tema “*Menabung pada Celengan Indah Buatan Sendiri*”.

Peserta didik akan diajak untuk membuat karya seni rupa berupa celengan dari bahan bekas yang dapat didaur ulang.

Peneliti dan guru bekerja secara kolaboratif dalam menjalankan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Berikut ini merupakan deskripsi pelaksanaan serta hasil pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran seni rupa dengan pendekatan *Project Based Learning*, yang bertujuan menumbuhkan kreativitas sekaligus kesadaran lingkungan dan pentingnya kebiasaan menabung.

### 3. Tahap Pengamatan (Observasi) Siklus II

#### a. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berikut deskripsi dari observasi kegiatan yang dilihat dari indikator kreativitas peserta didik:

- ❖ Orisinalitas inovasi karya peserta didik
- ❖ Estetika (Keindahan) karya peserta didik
- ❖ Fungsionalitas karya peserta didik
- ❖ Keterampilan teknis karya peserta didik
- ❖ Pemecahan masalah
- ❖ Keterlibatan dan kolaborasi
- ❖ Kreativitas dalam penyelesaian proyek

**Tabel 5. Observasi Aktivitas Peserta Didik dengan Menggunakan Model *Project Based Learning***

No.	Aspek yang diamati	P1	P2	Jumlah	Rata-rata (%)
1.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mampu menciptakan karya yang unik dan berbeda dari contoh yang sudah ada.</li> <li>• Ide desain celengan yang dihasilkan bersifat inovatif dan tidak meniru secara langsung dari karya lain.</li> </ul>	4 3	3 3	13	3,25
2.	Celengan yang dibuat tidak hanya berfungsi, tetapi juga memiliki nilai estetika, seperti bentuk yang menarik, warna yang serasi, dan elemen desain lainnya.	4	4	8	4
3.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Karya seni yang dihasilkan, meskipun kreatif dan estetik, tetap memiliki fungsi sebagai celengan untuk menabung.</li> <li>• Desain celengan memperhatikan aspek praktis, seperti kemudahan penggunaan dan ketahanan bahan.</li> </ul>	3 3	4 4	14	3,5
4.	Siswa menunjukkan keterampilan yang baik dalam menerapkan teknik-teknik seni rupa, seperti pemotongan, penyusunan, pengecatan, dan penggabungan bahan.	4	3	7	3,5
5.	Siswa dapat mengatasi masalah yang muncul selama proses pembuatan celengan, seperti kesulitan dalam pemilihan bahan atau teknik yang digunakan	4	4	7	4

6.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa aktif berpartisipasi dalam diskusi dan berbagi ide dengan anggota kelompok lainnya</li> <li>Keterlibatan siswa dalam proses kreatif dapat dilihat dari kontribusi mereka dalam menciptakan ide dan bentuk celengan yang dihasilkan.</li> </ul>	3	4	14	3,5
7.	Siswa menunjukkan kemampuan untuk menyelesaikan proyek dengan pendekatan yang berbeda atau baru dibandingkan dengan cara konvensional	4	4	8	4
<b>Jumlah</b>					<b>25,74</b>
<b>Rata-rata</b>					<b>3,67</b>
<b>Presentase (%)</b>					<b>91,9%</b>

### b. Hasil Observasi Aktivitas Guru

Pada siklus II, pelaksanaan pembelajaran dengan model Project Based Learning oleh guru sudah berjalan dengan baik, meskipun masih terdapat beberapa kekurangan. Berikut adalah deskripsi mengenai kegiatan guru dalam pembelajaran *Project Based Learning*, yang dilihat dari sudut pandang peran guru serta langkah-langkah yang diterapkan dalam model pembelajaran tersebut:

❖ Dimulai dengan Pertanyaan Esensial

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat mengeksplorasi pengetahuan awal peserta didik serta memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas.

❖ Mendesain Rencana Proyek

Perencanaan proyek dilakukan secara kolaboratif antara guru dan peserta didik, dalam menentukan aturan main pengerjaan proyek. Pada tahap ini guru membantu peserta didik untuk menentukan judul proyek yang sesuai dengan materi dan permasalahannya.

❖ Membuat Jadwal

Tahap ketika guru dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek.

❖ Memonitor Peserta Didik dan Memantau Perkembangan Proyek

Guru bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek.

❖ Menilai Hasil

Penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar dan tujuan belajar.

❖ Mengevaluasi Pengalaman

Guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil akhir proyek yang sudah dijalankan. Pada akhir proses pembelajaran, guru dan peserta didik melakukan proses evaluasi baik secara individu maupun kelompok

**Tabel 6. Observasi Aktivitas Guru dengan Menggunakan Model *Project Based Learning***

No.	Aspek yang diamati	P1	P2	Jumlah	Rata-rata
1.	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengekspresikan ide dan gagasannya secara bebas melalui karya seni rupa yang dibuat, tanpa membatasi pada satu bentuk atau teknik tertentu.	4	3	7	3,5
2.	Guru mendorong siswa untuk berpikir orisinal dan memunculkan ide-ide baru, serta memberikan dukungan saat siswa mencoba pendekatan atau teknik yang berbeda dalam menyelesaikan karya.	4	4	8	4
3.	Guru memperkenalkan dan memfasilitasi penggunaan bahan-bahan tidak biasa atau daur ulang, seperti sampah kering, dalam proses berkarya untuk menumbuhkan kreativitas dan kesadaran lingkungan.	3	4	7	3,5
4.	Guru menyusun aktivitas atau proyek seni rupa yang menantang, relevan dengan kehidupan sehari-hari, dan mendorong siswa menyelesaikan tugas secara mandiri maupun kolaboratif	4	3	7	3,5
5.	Guru menghargai dan merespons ide-ide siswa dengan positif, serta memberikan umpan balik yang membangun untuk meningkatkan kualitas karya tanpa menghakimi hasil.	3	4	7	3,5
6.	Guru tidak hanya menilai karya, tetapi juga memperhatikan proses berpikir, eksplorasi, dan usaha siswa dalam menciptakan karya seni rupa	3	4	7	3,5
<b>Jumlah</b>				<b>43</b>	<b>21,5</b>
<b>Rata-rata</b>				<b>7,16</b>	<b>3,5</b>
<b>Presentase (%)</b>				<b>89,5 %</b>	<b>89,5 %</b>

#### 4. Refleksi Siklus II

Refleksi pada siklus II dilakukan bersama oleh peneliti dan guru kelas IV untuk menilai proses pembelajaran seni rupa dengan model pembelajaran *Project Based Learning*. Berdasarkan kegiatan tersebut, hampir semua peran dan langkah pembelajaran *Project Based Learning* sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan guru dengan baik. Kreativitas siswa kelas IV mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut dikarenakan adanya perbaikan tindakan. Beberapa kendala pada siklus I diperbaiki pada tindakan siklus II. Perbaikan dilakukan pada kegiatan-kegiatan guru dalam pembelajaran *Project Based Learning* yang bermuara pada perbaikan kegiatan siswa yang menunjukkan

adanya peningkatan kreativitas dan pemahaman siswa terhadap materi barang bekas atau sampah dalam pembelajaran seni rupa.

## SIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian tindakan kelas (PTK), dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 77/I Penerokan dalam pembelajaran seni rupa. Meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 77/I Penerokan dalam pembelajaran seni rupa, tema menabung dalam celengan buatan sendiri, yaitu dengan memanfaatkan barang bekas, dapat dilakukan dengan cara menerapkan semua langkah-langkah dari model *Project Based Learning* dalam proses pembelajaran dengan baik serta memperbaiki proses pembelajaran yang terjadi pada setiap siklus pembelajaran dengan cara merefleksi di setiap akhir pembelajaran apa saja kekurangan dan kelemahan yang terjadi selama pembelajaran berlangsung dan dapat diperbaikinya pada siklus selanjutnya, model *Project Based Learning* bisa meningkatkan kemampuan literasi Sains siswa karena salah satu kelebihan dari model ini adalah siswa aktif membuat dan menjawab pertanyaan sehingga dapat memicu timbulnya kemampuan literasi Sains siswa dalam proses pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan literasi Sains pada pembelajaran siswa kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Ahmad Dahlan pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan Sosial telah meningkatkan kemampuan literasi Sains siswa dalam belajar. Hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I memperoleh persentase 81% dan mengalami peningkatan yang signifikan pada siklus II menjadi 91% dengan kategori baik. Pada siklus ke II penelitian ini berhasil meningkatkan kreativitas siswa, sehingga telah memenuhi atau mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Dari hasil penelitian tersebut, maka terbukti dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 77/I Penerokan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afiana, J., Permanasari, A., & Fitriani, A. (2016). Project Based Learning Integrated To Stem To Enhance Elementary School's Students Scientific Literacy. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 5(2), hlm. 2.
- Aji, R. H. S. Penelitian Tindakan Kelas. (2021). *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia Vol. VI No. 1 – Tahun 2008 Hal. 87 - 93 Penelitian*, VI(1), 87–93.
- Anggia, A. rara, & Nopriansyah, U. (2018). Mengembangkan Kreatifitas Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 16-35.
- Ariga, S. Implementasi Kurikulum Merdeka Pasca Pandemi Covid-19. (2022). *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), hlm. 2.
- Assingkily, M. S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Membenahi Pendidikan dari Kelas*. Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya.

- Auvisena, A. U., Sifa, L., Wardani, E. K., Afifah, N. U., Salzabila, P. A., Annabela, Y., Rahma, S. A., & Hanifah, A. S. (2024). *Model-Model Pembelajaran di Era Merdeka Belajar* (Semarang: Cahya Ghani Recovery).
- Bariyah, I. L. N., & Sugandi, M. K. (2022). Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa Pada Konsep Ekosistem. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 4, hlm. 135–144.
- Choirul Huda, Fine Reffiane, & Henry Januar Saputra. (2024). *Paradigma Pembelajaran IPA Berbasis Proyek Berdiferensiasi: Menyukkseskan Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka* (Pekalongan: Penerbit NEM).
- Dena Fadila dkk. (2019). 'Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Gerak Tari Siswa melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Seni Tari', *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), hlm. 9–19.
- Dianawati, E. P. (2022). *Project Based Learning (PjBL): Solusi Ampuh Pembelajaran Masa Kini*. (Lombok Tengah: Penerbit P4I).
- Dwi Agus Sudjimat. (2022). *Implementasi Project—Based Learning dan Pengembangan Karakter Pekerja Abad XXI* (Malang: Media Nusa Creative (MNC Publishing)).
- Dwi Nurhayati Adhani, Nina Hanifah, dan Imro'atun Hasanah "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Warna", *Jurnal Pendidikan Guru, Ika Lestari dan Linda Zakiah, Kreatifitas Dalam Konteks Pembelajaran*, (Bogor: Erzatama Karya Abadi, 2019), hlm. 1Vol 4, Nomor 1 tahun 2017, hlm.2.
- Fatmawati, F. Kreativitas dan Intelegensi. (20220). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 188–195.
- Fatmawati, F. (2022). Kreativitas dan Intelegensi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 188–195.
- Fitri, L., Yuliana, D., & Jaya, F. (2021). Pengaruh Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 4(2), hlm. 2.
- Hairiyah, S., & Mukhlis. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif. *Kariman: Jurnal Pendidikan Keislaman*, 7(2), hlm. 2.
- Hardiman. (2019). *Dialek Visual—Perbincangan Seni Rupa Bali dan yang Lainnya* (Depok: PT. RajaGrafindo Persada - Rajawali Pers).
- Hendriyana, H. (2021). *Metodelogi Penelitian Penciptaan Karya Practice-Led Research and Practice-Based Research Seni Rupa, Kriaya, dan Desain* (Yogyakarta: Penerbit Andi).
- Hidayat, Rahmat, and Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan: Konsep, Teori Dan Aplikasinya*. Medan.