

PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* (PjBL) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SENI RUPA KELAS V SDN 189 PALEMBONGAN

Sulham¹, Muh.Idham Haliq², Ilham Assidiq³

ssulham94@gmail.com¹, muhidhamhalik@gmail.com², ilhamassidiq25@gmail.com³

Universitas Muhammadiyah Enrekang

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas peserta didik kelas V pada mata pelajaran Seni Rupa di SDN 189 Palembang. Proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah menyebabkan peserta didik kurang aktif, kurang termotivasi, serta belum mampu mengekspresikan ide dan gagasan secara optimal dalam karya seni. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif dan pengembangan kreativitas peserta didik. Salah satu model yang relevan adalah Project Based Learning (PjBL) yang menekankan pada pembelajaran berbasis proyek melalui pengalaman langsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas peserta didik melalui penerapan model Project Based Learning (PjBL) pada mata pelajaran Seni Rupa kelas V SDN 189 Palembang. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 11 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan penilaian proyek ecoprint tote bag sebagai produk kreatif peserta didik. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Project Based Learning (PjBL) dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Pada siklus I, persentase ketuntasan kreativitas mencapai 63% dengan kategori cukup, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 100% dengan kategori sangat baik. Peningkatan tersebut terlihat dari aspek kelancaran ide, keluwesan, orisinalitas, elaborasi, serta kualitas produk yang dihasilkan peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model Project Based Learning (PjBL) efektif dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran Seni Rupa kelas V SDN 189 Palembang.

Kata Kunci: Project Based Learning (Pjbl), Kreativitas, Mata Pelajaran Seni Rupa.

ABSTRACT

This study was motivated by the low creativity of fifth-grade students in Fine Arts at SDN 189 Palembang. The learning process was still dominated by lecture methods, causing students to be less active, less motivated, and unable to express their ideas and creativity optimally in art works. Therefore, a learning model that encourages active participation and creativity is needed. One relevant model is Project Based Learning (PjBL), which emphasizes learning through direct project experience. This study aimed to determine the improvement of students' creativity through the application of the Project Based Learning (PjBL) model in Fine Arts for fifth-grade students at SDN 189 Palembang. This research used Classroom Action Research (CAR) with the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection. The subjects were 11 students. Data were collected through observation and assessment of ecoprint tote bag projects as students' creative products and were analyzed descriptively qualitatively. The results showed that the PjBL model could improve students' creativity. In Cycle I, the creativity mastery reached 63% with a fair category, while in Cycle II it increased to 100% with a very good category. The improvement was seen in idea fluency, flexibility, originality, elaboration, and product quality. Therefore, the Project Based Learning (PjBL) model is effective in improving students' creativity in Fine Arts at SDN 189 Palembang.

Keywords: Project Based Learning (Pjbl), Creativity, Seni Rupa Subject.

PENDAHULUAN

Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Dengan demikian, tujuan pendidikan tidak hanya penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter, keterampilan, dan kreativitas yang menjadi bekal hidup di era global yang dinamis.

Pada jenjang pendidikan dasar, tugas utama pembelajaran adalah membangun landasan yang kokoh bagi perkembangan intelektual, sosial, emosional, dan spiritual peserta didik. Mata pelajaran Seni Rupa pada pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam mengembangkan kreativitas, kepekaan estetika, keterampilan motorik halus, sekaligus kemampuan berpikir imajinatif. Melalui kegiatan seni rupa, peserta didik dapat menyalurkan gagasan, emosi, dan imajinasinya ke dalam produk visual seperti gambar, lukisan, dan kerajinan, sehingga pembelajaran seni menjadi medium penting dalam pembentukan potensi kreatif sejak usia dini.

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Seni Rupa di sekolah dasar belum optimal dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik. Di SDN 189 Palembang, pemantauan awal menunjukkan beberapa kendala signifikan, antara lain:

- (1) pembelajaran cenderung bersifat menonton dan membosankan,
- (2) minimnya penggunaan media dan sumber belajar yang memotivasi, dan
- (3) dominasi metode ceramah yang menyebabkan peserta didik pasif.

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kreativitas peserta didik kelas V dalam pembelajaran Seni Rupa, sehingga menjadi permasalahan yang perlu ditangani secara sistematis.

Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan salah satu pendekatan yang memiliki kecocokan kuat dengan tujuan pembelajaran seni karena menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif yang memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman langsung serta tahapan terencana untuk mencipta produk. Melalui proyek, peserta didik diberi kesempatan mengeksplorasi ide, merancang, bekerja sama, dan memecahkan masalah untuk menghasilkan produk kreatif yang bernilai (Melinda & Zainil, 2020; Sahron et al., 2021). Trianto dalam Anggraini et al. (2020) menyatakan bahwa *Project Based Learning* (PjBL) bertujuan memberikan pemahaman lebih luas dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah secara langsung serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Karakteristik unggul *Project Based Learning* (PjBL) meliputi mendorong pengembangan kreativitas dan keterampilan, melibatkan peserta didik dalam pengumpulan informasi dan pelaksanaan proyek, mengintegrasikan pengetahuan berdasarkan pengalaman, serta memberi kesempatan belajar secara individual maupun kelompok (Faizah; Nurhamidah & Nurachadijat, 2023).

Implementasi *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran Seni Rupa tidak hanya menekankan produk akhir, tetapi juga seluruh proses berpikir kreatif, mulai dari identifikasi masalah, perancangan langkah penyelesaian, kolaborasi, hingga refleksi terhadap hasil karya. Melihat kesesuaian karakteristik *Project Based Learning* (PjBL) dengan tuntutan pembelajaran Seni Rupa yang menuntut ekspresi kreatif, eksperimen, dan produk orisinal, *Project Based Learning* (PjBL) dapat menjadi solusi pedagogis yang tepat untuk mengatasi kekurangan kreativitas tersebut. Penerapan model ini diharapkan dapat menggeser peran guru menjadi fasilitator yang memandu proses belajar, memberi ruang eksplorasi, serta mendorong peserta didik untuk mandiri dalam merancang dan merealisasikan karya seni.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran Seni Rupa melalui penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) di kelas V

SDN 189 Palembang. Model *Project Based Learning* (PjBL) dipilih karena mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui kegiatan proyek yang menuntut keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan metode pembelajaran di sekolah dasar. Secara teoritis penelitian ini dapat menambah wawasan dan memperkuat teori dalam bidang pendidikan, khususnya terkait efektivitas model *Project Based Learning* (PjBL) dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada pembelajaran Seni Rupa di sekolah dasar. Secara praktis Penelitian ini memberikan manfaat langsung bagi guru, peserta didik, dan sekolah. Guru memperoleh alternatif model pembelajaran yang lebih inovatif, peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif, serta sekolah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penerapan model *Project Based Learning* (PjBL).

METODELOGI

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus untuk melihat peningkatan kreativitas peserta didik setelah diterapkannya model *Project Based Learning* (PjBL).

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SDN 189 Palembang yang berjumlah 11 orang. Penelitian dilakukan pada pembelajaran Seni Rupa dengan kegiatan proyek pembuatan ecoprint tote bag sebagai produk karya kreatif peserta didik.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan penilaian hasil proyek. Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas dan kreativitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Penilaian proyek digunakan untuk menilai hasil karya peserta didik berdasarkan indikator kreativitas yang meliputi kelancaran ide, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif untuk melihat peningkatan kreativitas peserta didik pada setiap siklus penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik melalui penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) pada pembelajaran Seni Rupa kelas V SDN 189

Palembongan. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 11 peserta didik. Kreativitas peserta didik diukur melalui empat indikator yaitu keaslian (originality), kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), dan elaborasi (elaboration) dalam pembuatan proyek ecoprint tote bag.

Tabel 1.1 Penilaian Peserta Didik Siklus 1

No	x	a	b	c	d	y
1	DS	4	4	4	4	16
2	HA	4	4	4	4	16
3	TS	2	2	2	2	8
4	JS	3	2	2	2	29
	KA	4	4	4	4	4
16	6	MD	2	2	2	28
2	7	MT	4	4	4	4
4	16	8	MA	3	3	29
2	2	9	NF	4	4	3
3	4	14				
10	RY	4	4	3	3	14
	S					
11	RY	4	4	3	4	16

Keterangan tabel :

x = Nama Peserta Didik

a = Keaslian (Originality)

b = Kelancaran (Fluency)

c = Keluwesan (Flexibility)

d = Elaborasi (Elaboration)

y = Jumlah Skor

Tabel 1.2 Penilaian Peserta Didik Siklus II

No	x	a	b	c	d	y
1	DS	4	4	4	4	16
2	HA	4	4	4	4	16
3	TS	4	4	4	4	16
4	JS	4	4	4	4	16
5	KA	4	4	4	4	16
6	MD	4	4	4	4	16
7	MT	4	4	4	4	16
8	MA	4	4	4	4	16
9	NF	4	4	4	4	16
10	RY S	4	4	4	4	16
11	RY	4	4	4	4	16

Keterangan tabel:

x = Nama Peserta Didik

a = Keaslian (Originality)

b = Kelancaran (Fluency)

c = Keluwesan (Flexibility)

d = Elaborasi (Elaboration)

y = Jumlah Skor

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat peningkatan yang signifikan pada kreativitas peserta didik dari siklus I ke siklus II. Persentase ketuntasan kreativitas peserta didik meningkat dari 63% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) efektif dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada pembelajaran Seni Rupa. Selain itu, aktivitas belajar peserta didik juga mengalami peningkatan dari kategori cukup pada siklus I menjadi kategori sangat baik pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Dengan demikian, hasil penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) melalui proyek ecoprint tote bag dapat meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran Seni Rupa kelas V SDN 189 Palembang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran Seni Rupa dapat dilaksanakan dengan baik melalui beberapa tahapan yaitu perencanaan proyek, pelaksanaan proyek, observasi kegiatan peserta didik, serta evaluasi terhadap hasil karya yang dihasilkan oleh peserta didik.
2. Proses pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL)

mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan. Peserta didik tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembuatan proyek sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

3. Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) terbukti dapat meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran Seni Rupa. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil kreativitas peserta didik pada setiap siklus penelitian.
4. Pada siklus I, kreativitas peserta didik masih berada pada kategori cukup dengan persentase ketuntasan sebesar 63%, karena sebagian peserta didik masih beradaptasi dengan model pembelajaran berbasis proyek dan belum terbiasa mengembangkan ide secara mandiri.
5. Setelah dilakukan perbaikan pada proses pembelajaran pada siklus II, kreativitas peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan dengan persentase ketuntasan mencapai 100% dan berada pada kategori sangat baik.
6. Peningkatan kreativitas peserta didik terlihat dari kemampuan mereka dalam mengembangkan ide, memanfaatkan bahan yang tersedia, serta menghasilkan karya seni yang lebih variatif dan menarik melalui kegiatan proyek pembuatan ecoprint tote bag.
7. Model *Project Based Learning* (PjBL) juga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, meningkatkan kerja sama antar peserta didik, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas proyek yang diberikan.
8. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) efektif digunakan dalam pembelajaran Seni Rupa untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas V SDN 189 Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Angraini, D., & Zainil, Y. (2020). Penerapan Project Based Learning dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 135–146.
- Bell, S. (2020). *Project-based learning for the 21st century: Skills for the future*. Routledge.
- Fauziah, N., Nurhamidah, & Nurachadijat, K. (2023). Pengaruh model Project Based Learning terhadap kreativitas siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 19(1), 45–56.
- Ikmal, M., & Afifah, N. (2023). Implementasi Project Based Learning dalam pembelajaran seni budaya sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Seni*, 8(2), 88–99.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan pembelajaran dan asesmen Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kemendikbudristek. (2023). *Capaian pembelajaran seni budaya fase B dan C*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Melinda, R., & Zainil, Y. (2020). Project Based Learning sebagai model pembelajaran abad 21. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 937–946.
- Munandar, U. (2020). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pratama, R., & Hidayati, N. (2024). The effectiveness of Project-Based Learning in improving students' creative thinking skills. *International Journal of Instruction*, 17(1), 225–240.
- Sahron, M., Suryani, N., & Wibowo, A. (2021). Project Based Learning dan pengaruhnya terhadap kreativitas siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 112–121.
- Santrock, J. W. (2021). *Educational psychology (7th ed.)*. New York: McGraw-Hill.
- Semiwan, C. R. (2020). *Kreativitas dalam pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suciati, R., & Pramono, S. E. (2024). Project-based learning on art education to enhance creativity. *Journal of Primary Education*, 13(1), 56–67.
- Sudjana, N. (2019). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Suryani, T., & Lestari, D. (2025). The effectiveness of ProjectBased Learning on science process skills and creativity. *Journal of Educational Research and Practice*, 15(1), 67–81.
- Trianto. (2020). *Model pembelajaran terpadu: Konsep, strategi, dan implementasinya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utami, Y., & Rahmawati, I. (2024). Pengaruh PjBL terhadap kreativitas peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 23–34.
- Yuliana, E., & Prihatin, T. (2020). Karakteristik pembelajaran berbasis proyek pada abad 21. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(3), 190–201.