

Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas dalam Pembelajaran Seni Rupa tentang Tekstur pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Bumirejo Tahun Ajaran 2023/2024

Atika Dwi Nursanti, Rokhmaniyah, Tri Saptuti Susiani

Universitas Sebelas Maret
atikadwinursanti04@student.uns.ac.id

Article History

accepted 30/10/2024

approved 30/11/2024

published 30/12/2024

Abstract

The study aimed to describe the step of *Project Based Learning* (PjBL) model, increase students' creativity, and describe the impact of PjBL. It was collaborative classroom action research conducted in three cycles. The subjects were teachers and 24 students (8 boys and 16 girls) of fourth grade at SD Negeri 1 Bumirejo. The data were qualitative and quantitative. Data collection techniques were test (creativity assessment rubric) and non-test (observation, interviews, and documents). Data validity used triangulation of sources and triangulation of techniques. Data analysis included data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The percentages of students' creativity were 78.78% in the first cycle, 85.29% in the second cycle, and 90.36% in third cycle. The research indicated that the PjBL increased students' creativity. It concludes that PjBL increases creativity to fourth grade students of SD Negeri 1 Bumirejo in academic year of 2023/2024.

Keywords: *project based learning, creativity, fine arts*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah penerapan model *Project Based Learning* (PjBL), meningkatkan kreativitas siswa, dan mendeskripsikan dampak pengiring penerapan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) kolaboratif yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV SD Negeri 1 Bumirejo yang berjumlah 24 siswa (8 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan). Data yang dianalisis berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes (rubrik penilaian kreativitas) dan nontes (observasi, wawancara, dan dokumen). Validitas data menggunakan triangulasi teknik. Analisis data dilaksanakan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Kreativitas siswa pada siklus I sebesar 78,78%, siklus II sebesar 85,29%, dan siklus III sebesar 90,36%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PjBL dapat meningkatkan kreativitas siswa. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model PjBL dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam mata pelajaran Seni Rupa pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Bumirejo tahun ajaran 2023/2024.

Kata kunci: *project based learning, kreativitas, seni rupa*



PENDAHULUAN

Kurikulum merupakan alat untuk mencapai tujuan, sekaligus sebagai pedoman dan pelaksanaan pendidikan. Perubahan kurikulum menyesuaikan sistem pendidikan yang ada. Menurut Indrata dan Jalinus (2020) pengembangan kurikulum dapat dianggap efektif jika hasilnya bisa memenuhi kebutuhan dan tuntutan masyarakat. Landasan dan prinsip yang kuat harus dimiliki kurikulum untuk menunjang tercapainya tujuan pendidikan. Pada tahun ajaran 2022/2023 beberapa jenjang Sekolah Dasar sudah mulai menerapkan Kurikulum Merdeka secara bertahap sesuai dengan kesiapan dan pertimbangan dari sekolah masing-masing. Kurikulum Merdeka menerapkan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dengan tujuan agar siswa dapat mempelajari konsep dan menguatkan keterampilannya. Pembentukan karakter merdeka dilakukan dengan cara menekankan kebebasan untuk belajar secara mandiri dan kreatif (Ainia, 2020). Guru diharapkan memberikan pengalaman belajar yang melibatkan kreativitas siswa sesuai dengan profil pelajar pancasila.

Pembelajaran di Sekolah Dasar saat ini menuntut siswa untuk menjadi kreatif. Kegiatan belajar yang berkualitas tidak hanya mengedepankan aspek pengetahuan saja, tetapi aspek lain juga, seperti sikap dan keterampilan sehingga dalam belajar siswa juga diberikan fasilitas melalui kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitasnya. Siswa dapat dikatakan mempunyai kreativitas tinggi apabila mampu membuat produk yang baru dan imajinatif. Menurut Irdamurni dan Sari (2020) pada dasarnya siswa mempunyai kemampuan kreatif karena mereka memiliki beberapa sifat, seperti ingin tahu, suka bertanya, imajinatif, dan berani mengambil risiko. Seseorang yang mempunyai imajinasi akan menciptakan sesuatu yang menarik dengan menghasilkan suatu karya terbaru atau pengembangan karya yang bersifat asli.

Adanya pembelajaran Seni Rupa di Sekolah Dasar dapat memberikan peserta didik kesempatan untuk berpartisipasi dalam berbagai pengalaman apresiasi dan kreasi dengan tujuan membuat produk nyata yang bermanfaat bagi kehidupan. Hal ini sangat penting bagi siswa karena mencakup kegiatan belajar yang memberikan pengalaman, keterampilan, dan kreativitas yang belum pernah dimiliki seseorang. Menurut Wati dan Iskandar (2020) banyak kecerdasan yang dapat dipelajari siswa melalui pembelajaran Seni Rupa, seperti kecerdasan berlogika, berfikir, memahami diri sendiri, dan berimajinasi. Di dalam mata pelajaran ini, siswa dapat berinteraksi dengan benda-benda kerajinan yang ada di lingkungan, kemudian berkreasi untuk membuat berbagai produk.

Pada hari Kamis, 7 September 2023 peneliti melakukan observasi di kelas IV SD Negeri 1 Bumirejo. Berdasarkan observasi, diperoleh informasi bahwa saat proses pembelajaran siswa sering mengobrol dengan teman sebangkunya, belum berani dan percaya diri, serta belum maksimal untuk menyalurkan kreativitasnya dalam sebuah karya/produk. Selain itu, dalam pembelajaran guru sudah menggunakan media dan model, tetapi belum efektif. Hal ini dibuktikan dengan guru hanya menggunakan *Power Point* tanpa disertai video sehingga belum mampu membangkitkan keaktifan siswa. Kegiatan pembelajaran juga cenderung didominasi oleh guru (*teacher center*) dan model pembelajaran yang digunakan belum efektif, dibuktikan dengan langkah yang digunakan tidak sesuai sintaks. Hasil wawancara terhadap Ibu Elfa Kundaryanti, S.Pd. selaku guru kelas, diperoleh informasi bahwa nilai rata-rata kelas pada pembelajaran Seni Rupa berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP=75). Hal tersebut dibuktikan Sumatif Tengah Semester (STS) mata pelajaran Seni Rupa yang dilaksanakan oleh 24 siswa, diketahui hanya 10 siswa (41,67%) yang mendapat nilai di atas KKTP dan siswa 14 siswa (58,33%) belum mencapai KKTP. Data tersebut menunjukkan bahwa lebih banyak siswa yang belum tuntas daripada siswa yang sudah tuntas.

Keadaan di atas mengakibatkan tujuan pembelajaran di SD Negeri 1 Bumirejo belum tercapai secara optimal. Berdasarkan kondisi yang ada, maka diperlukan

pembelajaran yang menjadikan siswa terlibat dalam setiap kegiatan. Penerapan model pembelajaran yang tepat akan membantu meningkatkan keterampilan siswa sesuai dengan kreativitasnya untuk menghasilkan suatu karya/produk. Model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni Rupa yaitu model *PjBL*. Menurut Supriyatin dan Karangandri (2021) model *PjBL* adalah model inovasi dalam pembelajaran karena adanya proyek sebagai sarana pembelajaran untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang nantinya akan menghasilkan suatu produk/karya. Di dalam pelajaran Seni Rupa, *PjBL* memberikan banyak keuntungan bagi siswa termasuk peningkatan pemahaman konsep, keterampilan pemecahan masalah, dan keterampilan komunikasi siswa. Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Yusikah dan Turdjai (2021) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *PjBL* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa" didapatkan hasil bahwa rata-rata nilai kreativitas belajar siswa terdapat kenaikan yang signifikan, diperoleh rata-rata pada siklus I sebesar 2,35, siklus II sebesar 3,36, dan siklus III sebesar 3,74.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) Bagaimana langkah-langkah penerapan model *PjBL* untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran seni rupa tentang tekstur pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Bumirejo tahun ajaran 2023/2024?; (2) Apakah penerapan model *PjBL* dapat meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran seni rupa tentang tekstur pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Bumirejo tahun ajaran 2023/2024?; dan (3) Apa dampak pengiring penerapan model *PjBL* untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran seni rupa tentang tekstur pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Bumirejo tahun ajaran 2023/2024?.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *PjBL* untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran Seni Rupa tentang tekstur pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Bumirejo tahun ajaran 2023/2024; (2) Meningkatkan kreativitas melalui penerapan model *PjBL* dalam pembelajaran Seni Rupa tentang tekstur pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Bumirejo tahun ajaran 2023/2024; dan (3) Mendeskripsikan dampak pengiring penerapan model *PjBL* untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran Seni Rupa tentang tekstur pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Bumirejo tahun ajaran 2023/2024.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Bumirejo tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 24 siswa, terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Data penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes (rubrik penilaian kreativitas) dan nontes (observasi, wawancara, dan dokumen). Alat pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu lembar observasi siswa dan guru, pedoman wawancara, dan penilaian kreativitas siswa.

Uji validitas data dilakukan dengan triangulasi teknik dan sumber. Analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sesuai model analisis data menurut Miles dan Huberman (Sugiyono, 2016). Indikator kinerja penelitian ini merupakan penerapan model *PjBL* dan kreativitas siswa setelah menerapkan model *PjBL* yang ditargetkan 85%. Prosedur penelitian ini terdiri dari tiga siklus dengan lima pertemuan yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus dengan menggunakan enam langkah penerapan model *PjBL* yaitu: (1) penentuan proyek yang berkaitan dengan Seni Rupa; (2) perencanaan langkah penyelesaian proyek dalam pembelajaran Seni Rupa;

(3) penentuan jadwal proyek dalam pembelajaran Seni Rupa; (4) pengawasan proyek saat pembelajaran Seni Rupa; (5) penyusunan laporan dan presentasi; dan (6) evaluasi proses dan hasil dalam pembelajaran Seni Rupa. Hasil observasi siklus I sampai siklus III dijabarkan pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Perbandingan Antarsiklus Hasil Penerapan *PjBL* terhadap Guru dan Siswa

Langkah	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
	Guru	Siswa	Guru	Siswa	Guru	Siswa
	%	%	%	%	%	%
Penentuan proyek yang berkaitan dengan Seni Rupa	85,42	85,42	89,58	89,58	95,83	91,67
Perencanaan langkah penyelesaian proyek dalam pembelajaran Seni Rupa	79,17	81,25	85,42	83,33	87,50	83,33
Penentuan jadwal proyek dalam pembelajaran Seni Rupa	85,42	81,25	89,58	89,58	95,83	95,83
Pengawasan proyek saat pembelajaran Seni Rupa	72,92	68,75	79,17	77,08	83,33	87,50
Penyusunan laporan dan presentasi	77,08	79,17	85,42	85,42	91,67	91,67
Evaluasi proses dan hasil dalam pembelajaran Seni Rupa	79,17	77,08	85,42	85,42	95,87	91,67
Rata-rata	79,86	78,82	85,76	85,07	91,67	90,28

Berdasarkan hasil observasi penerapan *PjBL* pada saat proses pembelajaran berlangsung terhadap guru dan siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hasil observasi penerapan model *PjBL* terhadap guru pada siklus I ke siklus II meningkat sebesar 5,9%. Pada siklus II ke siklus III meningkat sebesar 5,91%. Sedangkan, hasil observasi penerapan model *PjBL* terhadap siswa pada siklus I ke siklus II meningkat sebesar 6,25%. Pada siklus II ke siklus III meningkat sebesar 5,21%.

Pada langkah penentuan proyek yang berkaitan dengan Seni Rupa, guru menentukan tema dan memancing siswa dengan pertanyaan yang berkaitan dengan proyek. Rata-rata persentase penentuan proyek pada siswa mengalami peningkatan di siklus I (85,42%), II (89,58%), dan III (91,67%). Siklus I, siswa masih perlu fokus dan berani berpendapat. Siklus II, beberapa siswa mulai fokus, termotivasi berpendapat, dan berani menjawab pertanyaan guru. Saat pembelajaran di siklus III, siswa sudah fokus dan berani berpendapat. Hal ini sejalan dengan Puspita, dkk. (2019) yang menyatakan bahwa penerapan model *PjBL* diawali dengan penentuan proyek yang dimulai melalui pengajuan beberapa pertanyaan guna memancing siswa untuk mengungkapkan ide mengenai proyek yang akan dibuat.

Pada perencanaan langkah penyelesaian proyek dalam pembelajaran Seni Rupa, guru membimbing siswa untuk berkelompok. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 anak. Guru memberikan dorongan ide dalam pembuatan proyek sehingga siswa dapat menyampaikan pendapat, ide, dan bertukar pikiran dalam kelompok. Rata-rata persentase perencanaan langkah penyelesaian proyek pada siswa di siklus I (81,25%), II (83,33%), dan III (87,50%). Siswa di siklus I masih kurang fokus dan asik mengobrol dengan temannya sehingga kondisi kelas kurang kondusif. Siklus II, siswa mulai mencatat informasi yang disampaikan guru dan mulai fokus dalam pembelajaran. Siklus III, siswa sangat antusias, fokus, dan sudah mencatat informasi penting. Ningsih, dkk. (2023) menyatakan bahwa siswa harus sungguh-sungguh dalam memperhatikan penjelasan guru untuk menyusun perencanaan proyek yang akan dikerjakan.

Pada langkah penentuan jadwal proyek dalam pembelajaran Seni Rupa, guru memberikan waktu untuk pengerjaan proyek. Guru juga beberapa kali mengingatkan siswa untuk membuat proyek sesuai petunjuk dengan memperhatikan waktu pengerjaan. Rata-rata persentase penentuan jadwal proyek pada siswa mengalami peningkatan di siklus I (81,25%), II (89,58%), dan III (95,83%). Pembelajaran di siklus I, siswa belum mampu mengatur waktunya dengan baik sehingga proyek tidak selesai sesuai waktu yang ditentukan. Berdasarkan refleksi di siklus I, guru sudah mengingatkan waktu yang tersisa secara berkala. Hal tersebut menjadikan siswa di siklus II mulai dapat menyelesaikan proyek tepat waktu. Saat siklus III, siswa sudah bisa mengatur waktu dengan baik sehingga proyek yang dibuat oleh semua kelompok dapat selesai tepat waktu. Wadji (2017) menyatakan bahwa tujuan kegiatan penyusunan jadwal proyek yaitu memberikan pemahaman kepada siswa agar melakukan perencanaan dengan tepat.

Pada langkah pengawasan proyek saat pembelajaran Seni Rupa, guru memberikan fasilitas berupa alat dan bahan, memantau perkembangan proyek, serta membantu siswa yang mengalami kendala dan kesulitan. Rata-rata persentase pengawasan proyek pada siswa mengalami peningkatan di siklus I (68,75%), II (77,08%), dan III (83,33%). Siklus I, siswa belum kompak melakukan pembagian tugas dengan kelompoknya dan beberapa siswa terlihat pasif. Siklus II, siswa sudah melakukan pembagian tugas dengan kelompoknya, tetapi masih ada beberapa yang pasif. Siklus III, siswa sudah mampu memanfaatkan fasilitas yang diberikan guru, aktif, dan menjalin kerja sama dengan baik. Menurut Natty, dkk. (2019) mengungkapkan bahwa pada langkah mengawasi proyek guru akan bertindak sebagai mentor yang melakukan pengawasan terhadap aktivitas yang dilakukan siswa.

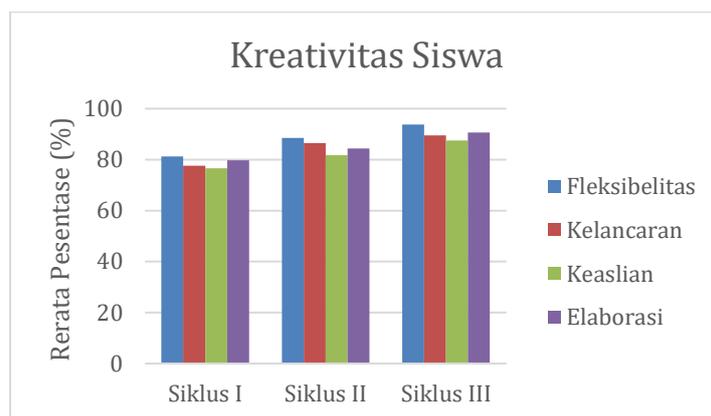
Pada langkah penyusunan laporan dan presentasi, guru memantau siswa menyusun laporan. Kemudian, presentasi proyek dilakukan oleh siswa dan ditanggapi oleh kelompok lain. Hal tersebut guna melatih rasa percaya diri dan komunikasi siswa. Rata-rata persentase penyusunan laporan dan presentasi pada siswa mengalami peningkatan di siklus I (79,17%), II (85,42%), dan III (91,67%). Di siklus I, siswa kebingungan dalam pembuatan laporan dan belum berani menanggapi presentasi. Siklus II dilaksanakan sesuai refleksi di siklus I, guru menjelaskan tata cara pembuatan laporan sehingga siswa sudah dapat membuat laporan dengan baik dan beberapa siswa sudah berani menanggapi presentasi. Pada siklus III, siswa sudah dapat membuat laporan dengan baik dan berani menanggapi presentasi. Suardika, dkk. (2021) berpendapat bahwa *PjBL* mampu meningkatkan keaktifan setiap siswa dalam proses pembelajaran dan saling memberikan informasi kepada kelompok lain.

Pada langkah evaluasi proses dan hasil dalam pembelajaran Seni Rupa, guru memberi pengarahan hasil proyek siswa. Guru juga menilai proyek setiap kelompok dan siswa mendengarkan evaluasi. Kritik dan saran yang membangun diberikan oleh guru pada siswa agar siswa dapat membuat produk yang lebih baik kedepannya. Rata-rata persentase evaluasi proses dan hasil pada siswa mengalami peningkatan di siklus I (77,08%), II (85,42%), dan III (91,67%). Di siklus I, siswa tidak fokus mendengarkan evaluasi yang disampaikan guru. Siswa mulai fokus mendengarkan evaluasi guru di siklus II, tetapi belum semuanya. Pada siklus III, siswa sudah fokus mendengarkan evaluasi guru. Menurut Devi, dkk. (2019) model pembelajaran yang menggunakan proyek tidak hanya mendorong untuk merumuskan, merancang, dan melaksanakan tindakan, tetapi juga mendorong mengevaluasi hasil.

Pengukuran kreativitas siswa dilakukan melalui produk yang dihasilkan dengan indikator fleksibilitas, kelancaran, keaslian, dan elaborasi. Pelaksanaan dilakukan dari siklus I sampai siklus III. Berikut hasil kreativitas siswa dari siklus I sampai siklus III.

Tabel 2. Perbandingan Antarsiklus Hasil Kreativitas Siswa

Indikator	Siklus I	Siklus II	Siklus III
	%	%	%
Fleksibilitas	81,25	88,54	93,75
Kelancaran	77,60	86,46	89,58
Keaslian	76,56	81,77	87,50
Elaborasi	79,69	84,38	90,63
Rata-rata	78,78	85,29	90,36



Berdasarkan analisis hasil kreativitas siswa yang telah dilaksanakan, aspek fleksibilitas mengalami peningkatan pada siklus I (81,25%), II (88,54%), dan III (93,75%). Pada siklus I, produk yang dihasilkan siswa belum memperhatikan bentuk dan warna. Siklus II, siswa mulai membuat produk dengan memperhatikan bentuk dan warna. Siklus III, produk yang dihasilkan siswa sudah memperhatikan bentuk dan warna. Aspek kelancaran di siklus I (77,60%), II (86,46%), dan III (89,58%). Pada siklus I, siswa masih seringkali membutuhkan bantuan guru. Siklus II, beberapa siswa sudah mulai dapat membuat produk tanpa bantuan. Siklus III, siswa sudah dapat membuat produk tanpa bantuan. Aspek keaslian di siklus I (76,56%), II (81,77%), dan III (87,50%). Siklus I, produk yang dihasilkan hampir sama dengan referensi guru. Siklus II, siswa membuat produk dengan mengombinasikan referensi guru. Siklus III, produk yang dihasilkan sesuai dengan idenya. Aspek elaborasi di siklus I (79,69%), II (84,38%), dan III (90,63%). Siklus I, siswa belum membuat produk dengan memperhatikan kekuatan dan kerincian. Siklus II, produk yang dihasilkan mulai memperhatikan kekuatan dan kerincian. Siklus III, siswa membuat produk dengan memperhatikan kekuatan dan kerincian.

Penerapan model *PjBL* memberikan kesempatan siswa untuk berkarya atau berkreasi sesuai dengan kreativitasnya dalam menciptakan suatu hal yang baru. Hal ini sejalan dengan pendapat Azzahra, dkk. (2023, hlm. 57) penerapan model *PjBL* menjadikan siswa memperoleh pengalaman nyata selama pembelajaran melalui pembuatan proyek sehingga menghasilkan produk yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Peningkatan kreativitas siswa sejalan dengan penelitian relevan yang dilakukan oleh Marhendra, dkk. (2023) dengan judul "Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Menggunakan Model *PjBL* di Kelas IV SD Negeri Sukowati Kapas Bojonegoro" menyatakan bahwa adanya peningkatan kreativitas siswa rata-rata pada siklus I sebesar 67 dan siklus II sebesar 79. Siswa memiliki persentase sebesar 45% pada siklus I dan meningkat menjadi 90% pada siklus II.

Tabel 3. Perbandingan Antarsiklus Dampak Pengiring Penerapan Model *PjBL*

Indikator	Siklus I	Siklus II	Siklus III
	%	%	%
Disiplin	80,99%	87,11%	91,41%
Percaya Diri	78,91%	86,07%	89,06%
Kerja Sama	77,21%	82,29%	87,24%
Rata-rata	79,04%	85,16%	89,24%

Dampak pengiring merupakan akibat dari suatu pembelajaran, berupa sikap sosial yang timbul karena diterapkannya suatu model tertentu. Pada penelitian ini dampak pengiring diukur melalui lembar observasi dan wawancara, dengan indikator disiplin, percaya diri, dan kerja sama. Peningkatan terjadi pada tiap siklusnya. Persentase rata-rata aspek disiplin siklus I (80,99%), II (87,11%), dan III (91,41%). Siklus I, beberapa siswa belum mematuhi intruksi guru dan mengumpulkan tugas tepat waktu. Siklus II, siswa mulai mematuhi intruksi guru dan mengumpulkan tugas tepat waktu. Siklus III, siswa sudah mematuhi intruksi guru dan mengumpulkan tugas tepat waktu. Persentase rata-rata aspek percaya diri siklus I (78,91%), II (86,07%), dan III (89,06%). Siklus I, siswa belum berani berpendapat dananggapi kelompok yang presentasi. Siklus II, siswa mulai percaya diri dengan berani berpendapat dananggapi kelompok yang presentasi. Siklus III, siswa sudah berani berpendapat dananggapi kelompok yang presentasi. Persentase rata-rata aspek kerja sama siklus I (77,21%), II (82,29%), dan III (87,24%). Siklus I, siswa masih pasif dan beberapa kali terjadi kesalahpahaman dalam kelompok. Siklus II, siswa sudah melakukan pembagian tugas, tetapi beberapa masih ada yang pasif. Siklus III, siswa aktif dan melakukan pembagian tugas dengan kelompoknya.

Berdasarkan data tersebut, penerapan model *PjBL* memberikan dampak bagi siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Widiasworo (2017) pembelajaran yang efektif tidak hanya memberikan dampak instruksional, tetapi juga memberikan dampak pengiring positif.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa: (1) langkah-langkah penerapan model *PjBL* untuk meningkatkan kreativitas siswa yaitu: (a) penentuan proyek yang berkaitan dengan Seni Rupa; (b) perencanaan langkah penyelesaian proyek dalam pembelajaran Seni Rupa; (c) penentuan jadwal proyek dalam pembelajaran Seni Rupa; (d) pengawasan proyek saat pembelajaran Seni Rupa; (e) penyusunan laporan dan presentasi; dan (f) evaluasi proses dan hasil dalam pembelajaran Seni Rupa. Penerapan model *PjBL* telah meningkat dari siklus I hingga siklus III. Hasil observasi penerapan model *PjBL* terhadap guru menunjukkan persentase pada siklus I sebesar 79,86%, siklus II sebesar 85,76%, dan siklus III sebesar 91,67%. Rata-rata persentase observasi terhadap siswa pada siklus I sebesar 78,82%, siklus II sebesar 85,07%, dan siklus III sebesar 90,28%. (2) penerapan model *PjBL* dalam pembelajaran Seni Rupa tentang tekstur dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SD Negeri 1 Bumirejo tahun ajaran 2023/2024. Rata-rata persentase hasil kreativitas siswa pada siklus I sebesar 78,78%, siklus II sebesar 85,29%, dan siklus III sebesar 90,36%. (3) dampak pengiring penerapan model *PjBL* pada siswa yang diukur melalui lembar observasi dan wawancara mengalami peningkatan dari siklus I, II, dan III. Peningkatan terjadi pada aspek disiplin, percaya diri, dan kerja sama. Rata-rata persentase dampak pengiring pada siklus I sebesar 79,04%, siklus II sebesar 85,16%, dan siklus III sebesar 89,24%.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainia, D.K. (2020). Merdeka Belajar dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara dan Relevansinya bagi Pengembangan Pendidikan Karakter. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(3), 95–101. <https://doi.org/10.23887/jfi.v3i3.24525>
- Azzahra, U., Arsih, F., & Alberida, H. (2023). Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Of Science Education*, 3(1), 49-60. <http://journal.moripublishing.com/index.php/biocephy>
- Devi, S., Bambang, I., & Kristin, F. (2019). Peningkatan Kemandirian dan Hasil Belajar Tematik melalui Project Based Learning. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 2(1), 55-65. <http://www.journal.rekarta.co.id/index.php/jartika/article/view/267>
- Indrata, Y. & Jalinus, N. (2020). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Irdamurni & Sari, P. K. (2020). Pengembangan Kreativitas dan Konsep Diri Anak SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 44–50. <http://dx.doi.org/10.30659/pendas.7.1.44-50>
- Marhendra, P., Pandu, H., & Sutaji. (2023). Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya dengan Menggunakan Model Project Based Learning (PjBL) di Kelas IV SD Negeri Sukowati Kapas Bojonegoro. *Journal Of Social Science Research*, 3(2), 3739-3751. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2.652>
- Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1082-1092. <https://basic.org/index.php/basicedu/article/view/>
- Ningsih, F. D., Nisa, A. F., & Henu, B. (2023). Analisis Model Project Based Learning (Pjbl) Pada Muatan Pelajaran IPA Materi Sistem Tata Surya Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5508-5518. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.11463>
- Puspita, S., Manzilatusifa, & Handoko, S. (2019). Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik. *JP2EA*. 5(2), 119-131. <https://jurnal.fkip.unla.ac.id/>
- Suardika, I., Heni, & Anse, L. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 5(1), 10-20. <https://doi.org/10.36379/autentik.v5i1.101>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyatin, R., & Karangandri, N. (2021). Workshop Penguatan Kompetensi Guru. *SHEs: Conference Series*, 4(6), 153–157. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Wadji, F. (2017). Implementasi Project Based Learning (PjBL) dan Penelitian Autentik dalam Pembelajaran Drama Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 17(1), 81-87. http://dx.doi.org/10.17509/bs_jbps.v17i1.6960
- Wati, R. & Iskandar, W. (2020). Analisis Materi Pokok Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Kelas IV MI/SD. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan & Pembelajaran*, 7(3), 142–159. <https://doi.org/10.21093/twt.v7i3.2581>
- Widiasworo, E. 2017. *Inovasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media
- Yusikah, I. & Turdjai. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*. 11(1), 17–25. <https://doi.org/10.33369/diadi.v11i1.18365>