

**PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA KELAS 4 SDN 9 AMPENAN MELALUI
PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING*
PEMBUATAN CELENGAN**

Ririn Anggriani¹, Riska Nabila², Roy Saputra³, Rizqa Aynun⁴, Siti Hartina⁵,
Rima Rahmaniah⁶, Agus Muliato⁷

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muhammadiyah Mataram

⁶Universitas Muhammadiyah Mataram, ⁷SDN 9 Ampenan

e-mail: riskanabila63@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to enhance the creativity of fourth-grade students at SDN 9 Ampenan through the implementation of the Project Based Learning (PjBL) model in the subject of Visual Arts, focusing on the creation of simple piggy banks. The method used is Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles involving 30 students (21 males and 9 females). Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection stages. Data collection techniques include observation, questionnaires, and interviews. Data were analyzed descriptively and comparatively. The research results show a significant increase in students' creativity from Cycle I to Cycle II. In Cycle I, the average creativity score of students was 70% (fairly creative), while in Cycle II, it increased to 85% (creative). Students demonstrated high enthusiasm and creativity development through the project of making piggy banks from recycled materials. Based on these findings, the Project Based Learning model proves effective in fostering student creativity within a relevant and meaningful learning context.

Keywords: Student Creativity, Project Based Learning, Visual Arts, Simple Piggy Bank, Classroom Action Research

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SDN 9 Ampenan melalui penerapan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) dalam mata pelajaran Seni Rupa dengan materi celengan sederhana. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus melibatkan 30 siswa (21 laki-laki dan 9 perempuan). Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, kuesioner, dan wawancara. Analisis data dilakukan secara deskriptif komparatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kreativitas siswa yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, rata-rata skor kreativitas siswa adalah 70% (cukup kreatif), sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 85% (kreatif). Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan perkembangan kreativitas melalui proyek pembuatan celengan dari bahan bekas. Berdasarkan temuan ini, model Pembelajaran Berbasis Proyek terbukti efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa dalam konteks pembelajaran yang relevan dan bermakna.

Kata Kunci: Kreativitas Siswa, Project Based Learning, Seni Rupa, Celengan Sederhana, Penelitian Tindakan Kelas

A. Pendahuluan

Pembelajaran adalah fondasi utama dalam proses pendidikan yang berperan dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan individu. Pembelajaran bukan sekadar tentang mentransfer informasi dari guru ke siswa, tetapi juga melibatkan interaksi aktif antara siswa dengan materi pembelajaran, guru, dan lingkungan belajar. Hal ini mencakup proses penggalian pengetahuan, pemahaman konsep, pengembangan keterampilan, serta pembentukan sikap dan nilai-nilai yang positif.

Pendidikan pada tingkat dasar memiliki peran penting dalam membentuk kualitas individu serta memberikan landasan yang kokoh bagi perkembangan potensi siswa. Salah satu tantangan utama dalam sistem pendidikan adalah menciptakan lingkungan yang merangsang dan memfasilitasi perkembangan kreativitas siswa. Kreativitas mengacu pada kemampuan kognitif untuk menghasilkan ide atau solusi orisinal dan inovatif. Keterampilan abad 21 yang biasa disebut 4C dalam bahasa Indonesia disebut 4K yang merupakan singkatan dari kreativitas, minat, komunikasi, dan kerja sama. Hal ini sejalan dengan gagasan Bloom

bahwa kreativitas adalah keterampilan yang paling menguntungkan dalam hal kemajuan kognitif (Farikhah, 2022).

Mengembangkan kapasitas berpikir inovatif dan menghasilkan ide-ide baru akan membekali siswa untuk menghadapi tantangan dan transformasi yang akan datang. Suasana kondusif yang menumbuhkan kreativitas dapat meningkatkan kapasitas siswa untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Selain itu, menumbuhkan suasana yang mendorong kreativitas dapat membantu meningkatkan semangat belajar siswa. Memberikan siswa kesempatan untuk menyelidiki dan mengembangkan konsep-konsep baru akan meningkatkan motivasi dan antusiasme mereka terhadap proses pembelajaran. Hal ini dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih memperkaya dan meningkatkan keberhasilan akademis siswa. Membangun lingkungan yang kondusif yang menumbuhkan dan memungkinkan tumbuhnya kreativitas siswa secara optimal sangat penting dalam membekali siswa menghadapi hambatan yang akan datang, meningkatkan kemauan belajar, dan

mengembangkan kemampuan unik mereka.

Kreativitas bisa diartikan sebagai kemampuan untuk melihat sesuatu dari sudut pandang yang berbeda dan menghasilkan gagasan-gagasan baru. Istilah-istilah seperti *niteni* (mengamati), *nirokke* (meniru), dan *menambahi* serta *Tri Nga* diperkenalkan oleh Ki Hajar Dewantara (Ardhyantama, 2020; Nurmawati et al. 2022). Pengukuran kreativitas siswa merujuk pada Guilford (dalam Suratno 2012) yaitu: Kelancaran (*fluency*), Keluwesan (*flexibility*), Keaslian (*originality*), Keterperincian (*elaboration*), Kepekaan (*sensitivity*).

Salah satu pendekatan pendidikan yang mampu menginspirasi pemikiran lebih orisinal di kalangan siswa adalah model pembelajaran berbasis proyek (Setiawan, dkk., 2021). Dorongan intrinsik, kreativitas, dan pemikiran kritis siswa semuanya dimaksudkan untuk berkembang dalam model pembelajaran berbasis proyek. Siswa termotivasi untuk berperan aktif dalam mencari solusi karena hal tersebut, menghasilkan ide-ide inovatif, dan mengembangkan kemampuan mereka untuk merespons tantangan secara efektif. Ditemui dalam

kenyataan. Model pembelajaran berbasis proyek menggabungkan beberapa elemen lingkungan belajar, dimana siswa mengerahkan kreativitasnya untuk memperoleh pengetahuan (Widiyatmoko dan Pamelasari, 2012).

Pendekatan PjBL (Project Based Learning/PjBL) melibatkan siswa dalam proyek otentik yang memerlukan pemikiran kreatif, pemecahan masalah, dan inovasi untuk mencapai tujuan proyek. Melalui PjBL, siswa diberi kesempatan untuk berkolaborasi, berpikir kritis, menghadapi tantangan, dan menciptakan solusi baru. Proses berpikir kreatif ini membantu meningkatkan keterampilan kreativitas siswa, seperti kemampuan berimajinasi, menghasilkan ide-ide baru, dan mengaplikasikan pengetahuan dengan cara yang inovatif (Kim, M. (2011); Bell, S. (2010); Krajcik, J. S., & Blumenfeld, P. C. (2006)).

Hasil wawancara dengan guru di Kelas 4 SDN 9 Ampenan menyatakan bahwa siswa menunjukkan minat yang baik dalam pembelajaran, namun kreativitas siswa masih belum sepenuhnya berkembang secara optimal. Khususnya pada mata pelajaran seni rupa, guru lebih

dominan memberikan tugas kepada siswa untuk menggambar dan mewarnai saja.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa Kelas 4 SDN 9 Ampenan melalui model pembelajaran Project Based Learning (PjBL).

Tinjauan Pustaka

Pemerintah Indonesia telah meluncurkan program yang disebut Kurikulum Merdeka untuk meningkatkan standar sistem pendidikan negara. Sebuah perbaikan dibandingkan pendahulunya, kurikulum ini sekarang memprioritaskan pembelajaran langsung berbasis proyek dengan penekanan pada pembelajar individu. Otonomi kurikulum berarti bahwa guru dapat melakukan apapun yang mereka inginkan dengan kurikulum tersebut di kelas. Anak-anak dapat belajar tentang banyak budaya dan seni melalui melakukan hal-hal yang mereka sukai dengan kurikulum ini.

Karya seni yang terutama mengandalkan indera penglihatan dan sentuhan untuk nilai estetisnya disebut seni rupa (Mansurdin, 2020). Unsur seni rupa seperti volume,

bentuk, garis, warna, tekstur, dan pencahayaan selaras dengan daya tarik visual objek. Mempelajari seni rupa di sekolah tidak dapat disangkal ada kaitannya dengan mata pelajaran yang diajarkan. Dahki (2020) mendefinisikan hasil belajar sebagai pencapaian akademik yang dicapai siswa melalui tugas, ujian, dan kegiatan yang dirancang untuk membantu mereka.

Kurikulum Merdeka didasarkan pada penerapan Profil Pelajar Pancasila. Permasalahan yang teridentifikasi adalah sebagai berikut: 1) Guru lalai dalam memaksimalkan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran inovatif sehingga menghambat kreativitas siswa; 2) Optimalisasi pembelajaran berbasis proyek belum memadai sehingga menyebabkan menurunnya kreativitas siswa; 3) Guru menunjukkan tingkat aktivitas yang lebih besar dibandingkan siswa; 4) Terbatasnya ketersediaan sarana dan prasarana; dan 5) Siswa menunjukkan berkurangnya kreativitas selama proses pembelajaran.

Saputro dan Rayahu (2020) menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) mengharuskan siswa memperoleh pengetahuan dan menghasilkan hasil

yang nyata setelah proses pembelajarannya. Salah satu metode pengajaran modern dikenal sebagai "pembelajaran berbasis proyek", dan metode ini menekankan pada siswa untuk menyelesaikan tugas-tugas yang menantang dalam lingkungan yang realistis.

Seperti yang diungkapkan oleh Azizah dan Wardani (2019) dan Setiawan dkk. (2021). Model PjBL memiliki kemampuan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, dan meningkatkan kerja kolaboratif (Sari & Angreni, 2018). Ada banyak potensi dalam pendekatan pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan keterlibatan siswa, inovasi, dan kesenangan di kelas. Pembelajaran berbasis proyek mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, berpikir kritis, memecahkan masalah, melakukan upaya terkonsentrasi, dan menghasilkan hasil yang dapat diamati.

Tujuan dari pembelajaran berbasis proyek adalah agar siswa menerapkan apa yang telah mereka pelajari di kelas ke dalam situasi dunia nyata sambil menerima penguatan positif atas upaya mereka.

Pembelajaran berbasis proyek menanamkan pada siswa kemampuan untuk terlibat dalam kompetisi yang sehat, menerapkan pengetahuan yang diperoleh, menilai strategi kerja, dan melaksanakan tugas sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Lindawati dkk. (2013) mengusulkan pendekatan pedagogi yang menanamkan rasa akuntabilitas pada siswa atas tugas dan tanggung jawab mereka.

Menurut Darmadi (2017), langkah-langkah operasional pembelajaran berbasis proyek (PjBL) yaitu sebagai berikut: 1) Menentukan pertanyaan awal, 2) Mendesain rancangan proyek, 3) Menyusun jadwal, 4) Mengontrol kemajuan peserta didik dan proyek, 5) Menilai hasil proyek, dan 6) Mengevaluasi pengalaman belajar.

Beberapa dari banyak keuntungan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) yaitu peningkatan dalam motivasi belajar siswa, kemampuan pemecahan masalah yang lebih baik, pengetahuan tentang cara mengelola dan menggunakan informasi secara efektif, lingkungan belajar yang lebih menarik, serta peluang kolaborasi yang lebih besar (Chaniago & Dafit, 2024).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan Model siklus yang dikemukakan oleh Kemmis dan McTaggart (Subyantoro, 2019). Empat tahapan model siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu persiapan atau perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 9 Ampenan pada semester II tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 21 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Sedangkan, objek penelitian yaitu hasil kreativitas siswa pada mata pelajaran seni rupa.

Penelitian ini dibagi menjadi dua siklus. Siklus pertama berlangsung selama dua sesi pembelajaran, sedangkan siklus kedua berlangsung selama satu sesi pembelajaran. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan observasi pembelajaran, kuesioner siswa, serta wawancara. Observasi penelitian difokuskan pada proses pembelajaran dan cara pengamatannya. Data hasil kreativitas siswa dikumpulkan sebanyak dua kali, yakni pada akhir setiap siklus pertama dan kedua, dengan menggunakan kuesioner. Foto-foto proses

pembelajaran dijadikan sebagai dokumentasi pendukung temuan dan hasil penelitian. Analisis komparatif deskriptif digunakan untuk membandingkan pembelajaran antara siklus I dengan II dalam penelitian ini.

Adapun rumus untuk menyajikan data rata-rata persentase skor yang diperoleh sebagai berikut: (Mulyasa dalam Indot, 2018).

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

Kategori kreativitas peserta didik yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada kriteria siswa sebagai kreatif (Utami, 2018):

Tabel 1. Kategori Kreativitas

Tingkat Penguasaan	Kategori
< 55%	Sangat Kurang Kreatif
55% - 64%	Kurang Kreatif
65% - 79%	Cukup Kreatif
80% - 89%	Kreatif
90% - 100%	Sangat Kreatif

Adapun kategori penilaian pelaksanaan (aktivitas guru dan siswa) selama pembelajaran PjBL yaitu (Aqib, 2011):

Tabel 2. Kategori Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran

Tingkat Pelaksanaan	Kategori
< 20%	Sangat Kurang
20% - 39%	Kurang
40% - 59%	Cukup
60% - 79%	Baik
>80%	Sangat Baik

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Pelaksanaan Siklus Pembelajaran

1. Siklus I

a. Perencanaan

Perencanaan dilakukan dengan mempersiapkan perangkat pembelajaran serta sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Analisis perangkat pembelajaran didasarkan pada kurikulum yang digunakan pada kelas IV yaitu kurikulum merdeka. Rancangan pembelajaran disusun dalam bentuk Modul Ajar mata pelajaran Seni Rupa kelas IV dengan materi celengan sederhana dengan penerapan model Project Based Learning (PjBL).

b. Pelaksanaan

Proses pembelajaran siklus I mengikuti langkah-langkah Model Project Based Learning (PjBL) seperti yang diuraikan oleh Darmadi (2017). Berikut langkah-langkahnya: 1) *formulating the essential question* (merumuskan pertanyaan pokok), 2) *designing a project plan* (merancang rencana proyek), 3) *establishing a schedule* (menyusun jadwal), 4) *monitoring students' progress and project advancement* (memantau kemajuan siswa dan perkembangan proyek), 5) *assessing project outcomes* (menilai hasil proyek), dan

6) *evaluating the learning experience* (mengevaluasi pengalaman belajar).

Proses utama pelaksanaan pembelajaran ini yaitu siswa melakukan praktek membuat celengan sederhana dari bahan botol bekas dan kain flanel sesuai kreativitas masing-masing.

c. Pengamatan

Pada siklus I diperoleh penilaian aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran mencapai skor 81,67% (sangat baik) dan penilaian aktivitas siswa mencapai skor 76,67% (baik). Rerata skor kreativitas siswa diperoleh sebesar 70,17% (kreatif).

d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I terdapat kendala dalam proses pembelajaran yaitu kurangnya persiapan siswa dalam proses pembelajaran ditunjukkan dengan beberapa siswa yang tidak membawa alat dan bahan selama proses pembuatan celengan. Produk akhir pada siklus I pembuatan celengan sederhana hanya berupa celengan biasa tanpa hiasan sehingga kurang menuntut kreativitas peserta didik.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Perencanaan dilakukan dengan menyusun modul ajar dan mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan pada materi celengan sederhana mata pelajaran Seni Rupa Kelas IV SDN 9 Ampenan. Selain itu guru juga memastikan persiapan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran pada siklus II.

b. Pelaksanaan

Proses pembelajaran merujuk pada tahapan-tahapan model Project Based Learning (PjBL), seperti yang dikemukakan Darmadi (2017). Pelaksanaan prosedur ini berlangsung pada pertemuan pertama siklus II. Proses pembelajaran ini lebih menekankan pada kemampuan siswa dalam menghias celengan sederhana sesuai dengan kreativitas masing-masing.

c. Pengamatan

Pada siklus II diperoleh penilaian aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran mencapai skor 86,67% (sangat baik) dan penilaian aktivitas siswa mencapai skor 83,37% (baik). Rerata skor kreativitas siswa diperoleh sebesar 85,17% (kreatif).

d. Refleksi

Proses pembelajaran berjalan lancar dan dipenuhi antusiasme peserta didik. Siswa-siswa berhasil menunjukkan kreativitas mereka

melalui hasil produk celengan sederhana yang mencerminkan berbagai bentuk ekspresi dan inovasi.

Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* atau Pembelajaran Berbasis Proyek. Penelitian dilaksanakan pada kelas IV SDN 9 Ampenan melalui enam langkah pembelajaran, yaitu: 1) Merancang rencana; 2) Menentukan proyek; 3) Menyusun jadwal; 4) Mengontrol proyek dan kemajuan proyek siswa; 5) Menilai hasil proyek; dan 6) Refleksi terhadap proses pembelajaran (Kemendikbudristek, 2022).

Berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I dan II, diperoleh data hasil kreativitas siswa kelas IV SDN 9 Ampenan ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 3. Frekuensi Kreativitas Siswa

Skor Kreativitas	Kriteria	Sklus I		Siklus II	
		F	(%)	F	(%)
< 55	Sangat Kurang Kreatif	-	-	-	-
55 – 64	Kurang Kreatif	9	30	2	6,67
65 – 79	Cukup Kreatif	11	36,67	5	16,67
80 – 89	Kreatif	10	33,33	14	46,67
90 – 100	Sangat Kreatif	-	-	9	30

Pada siklus I, terdapat 9 siswa dalam kategori kurang kreatif. 11

siswa cukup kreatif dan 10 siswa kreatif. Sedangkan pada siklus II diperoleh sebanyak 2 siswa dalam kategori kurang kreatif, 5 siswa cukup kreatif, 14 siswa kreatif, dan 9 siswa sangat kreatif.

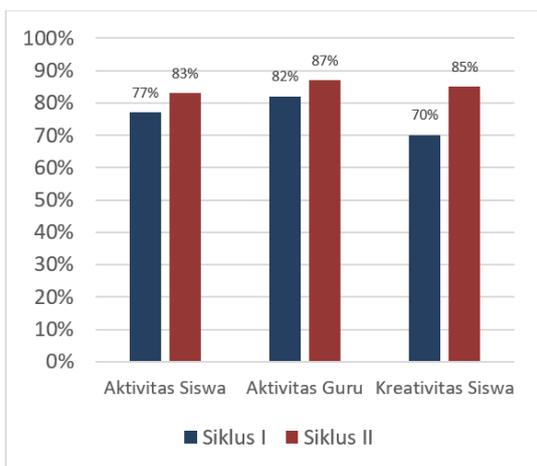
Terjadi peningkatan persentase jumlah siswa kreatif dari Siklus I sebesar 33,33% menjadi 46,67% pada siklus II. Pada siklus I tidak terdapat siswa dalam kategori sangat kreatif, sedangkan pada siklus II terdapat 9 siswa kategori kreatif.

Data hasil skor kreativitas siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Skor Rata-rata Kreativitas Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Pembelajaran	Jumlah Skor	Persentase Rata-rata	Kategori
Siklus I	421	70%	Cukup Kreatif
Siklus II	511	85%	Kreatif

Perbandingan data penelitian pada siklus I dan siklus II disajikan pada diagram di bawah ini:



Gambar 1. Diagram Hasil Aktivitas Siswa, Aktivitas Guru, dan Kreativitas Siswa

Berdasarkan diagram tersebut dapat diketahui bahwa proses pelaksanaan pembelajaran dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan dari segi aktivitas siswa, aktivitas guru, dan kreativitas siswa.

Dari tabel 4. dan diagram gambar 1. dapat diketahui terjadi peningkatan skor rata-rata persentase kreativitas siswa pada siklus I sebesar 70% (cukup kreatif) menjadi 85% (kreatif) pada siklus II. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SDN 9 Ampenan pada mata pelajaran Seni Rupa dengan materi Celengan Sederhana.

Kreativitas menurut Kristin (2016), mengacu pada kapasitas individu untuk menghasilkan hasil baru dan berharga dengan memanfaatkan konsep atau ide yang sudah ada (Surya et al., 2018). Ide-ide dan wawasan-wawasan baru tersebut dapat meningkatkan kreativitas siswa. Dalam proses pembelajaran, guru bertindak sebagai fasilitator untuk meningkatkan kreativitas siswa selama perjalanan pembelajarannya. Peningkatan kreativitas anak yang dilakukan oleh fasilitator akan

menginspirasi siswa untuk mengekspresikan ide-idenya sekaligus mendorong perkembangan kemampuan kreatifnya.



Gambar 2. Hasil Proyek Celengan Sederhana

Selain, mendorong kreativitas peserta didik dalam merancang dan menghias celengan. Tujuan dari pembelajaran pembuatan celengan sederhana dari botol bekas adalah untuk mengajarkan siswa tentang praktik daur ulang dan pemanfaatan bahan bekas. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya mengembangkan keterampilan teknis seperti pemotongan dan penempelan, tetapi juga memupuk keterampilan motorik halus peserta didik. Pembuatan celengan juga dijadikan kesempatan untuk memperkenalkan konsep ekonomi sederhana, di mana siswa dapat belajar tentang pentingnya menabung dan mengelola uang secara bijaksana. Dengan menyimpan uang ke dalam celengan yang mereka buat sendiri, siswa dapat mengembangkan kebiasaan

menabung yang bermanfaat bagi masa depan mereka. Dengan demikian, pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan kesadaran lingkungan dan kreativitas siswa, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai ekonomi praktis dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 3. Proses Pembuatan Celengan Sederhana

Hasil wawancara menyatakan bahwa peserta didik sangat antusias selama kegiatan pembelajaran, termotivasi, dan kreativitas mereka berkembang berkat penerapan model Pembelajaran Berbasis Proyek pembuatan celengan sederhana. Pengembangan kreativitas sejak dini sangat penting (Ardhyantama, 2020; Nurmawati et al., 2022). Pada saat model pembelajaran berbasis proyek diimplementasikan pada usia dini, mereka akan mudah mengembangkan kreativitas mereka. Kreativitas membantu siswa mengenali potensi diri dan meningkatkan kemampuan dalam berkomunikasi dan menyelesaikan masalah. Setiap individu memiliki bakat kreatif yang sudah ada sejak

lahir dan perlu dipandu oleh guru untuk terus ditingkatkan melalui metode pembelajaran yang inovatif. Konsep "niteni, nirokke, dan nambahi" menjadi aspek menarik dalam konsep pendidikan Ki Hajar Dewantara (Ardhyantama, 2020).

D. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning/PjBL) dalam mata pelajaran Seni Rupa di kelas IV SDN 9 Ampenan berdampak positif terhadap peningkatan kreativitas siswa. Pada dua siklus pembelajaran yang telah dilaksanakan diperoleh rata-rata skor kreativitas siswa meningkat dari 70% (cukup kreatif) pada siklus I menjadi 85% (kreatif) pada siklus II. Pembelajaran Berbasis Proyek memberikan siswa pengalaman langsung dalam proyek pembuatan celengan dari bahan bekas, mengembangkan keterampilan teknis dan nilai-nilai ekonomi praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa Pembelajaran Berbasis Proyek adalah metode yang efektif untuk mengembangkan kreativitas dalam konteks pembelajaran yang relevan dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhyantama, Vit. 2020. "Creativity Development Based on the Ideas of Ki Hajar Dewantara." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 5(1):73–86. doi: 10.24832/jpnk.v5i1.1502
- Aqib, Zainal, dkk.2011. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Chaniago, Y., & Dafit, F. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Project Base Learning (PJBL) terhadap Motivasi Serta Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1435-1444.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468–470.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan model dan metode pembelajaran dalam dinamika belajar siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kemendikbudristek. 2022. *Kurikulum Untuk Pemulihan Pembelajaran*. edited by 1. Jakarta: Kemendikbudristek.
- 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.
- Lubis, F. A. (2018). Upaya meningkatkan kreativitas siswa melalui model project based learning. *PeTeKa: Jurnal*

- Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Pembelajaran*, 1(3), 192-200.
- Mansurudin. (2020). *Pembudayaan literasi seni di SD*. Yogyakarta: Deepublish.
- Miranda, D. (2018). Pengembangan buku cerita berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan kreativitas aud. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 10(1),18.
- Muslim, S. R. (2017). Pengaruh penggunaan model project based learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Peserta Didik SMA. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 1(2), 88-95.
- Nasution, S. W. (2021). *Assesment kurikulum merdeka belajar di sekolah dasar*. Mahesa Research Center, 1(1), 135–142.
<https://doi.org/https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.181>
- Nurfitriyanti, M. (2016). Model pembelajaran project based learning terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(2).
- Nurmawati, Anik Dwi, Ana Fitrotun Nisa, Ahniasari Rosianawati, Budi Artopo, Riska Ashar, Luthfia Erva, and Nizhomi Bestiana. 2022. "Implementasi Ajaran Tamansiswa 'Tri Nga' Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar." *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD An* 8(2):1366–72.
[doi:10.30738/trihayu.v8i2.11832](https://doi.org/10.30738/trihayu.v8i2.11832)
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret kurikulum merdeka, wujud merdeka belajar di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Saputro, O. A., & Rayahu, T. S. (2020). Perbedaan pengaruh penerapan model pembelajaran project based learning (pjbl) dan problem based learning (pbl) berbantuan media monopoli terhadap kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 185–192.
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan model pembelajaran project based learning (pjbl) upaya peningkatan kreativitas mahasiswa. *Jurnal VARIDIKA*, 30(1), 79–83.
- 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.
- Subyantoro. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Syaeful Millah, A., Arobiah, D., Selvia Febriani, E., & Ramdhani, E. (2023). Analisis data dalam penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140–153.
- Syafrijal & Desyandri. (2019). Development of integrated thematic teaching materials with project based learning models in class iv of primary schools. *International Journal Of*

Educational Dynamics, 1(2), 87-92.

Utami, T. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 3 SD Negeri Manggihan* (Doctoral dissertation, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP-UKSW).