

PENINGKATAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN SENI RUPA MENGGUNAKAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL) DI KELAS IV SDN 09 SURAU GADANG

Melisa Kasasmita Putri¹, Muhammadi²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

¹melisakasasmita12@gmail.com, ²muhammadi@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This research was motivated by the low level of creativity of students in learning fine arts in class IV SDN 09 Surau Gadang, Padang City. This is because teachers have not used effective learning models in the learning process and teachers spend a lot of time explaining fine arts learning material so that students become bored and dizzy. This research aims to describe the increase in students' creativity in fine arts learning using the Project Based Learning (PjBL) model in class IV SDN 09 Surau Gadang. This research is a classroom research action (PTK) with a qualitative and quantitative approach. Carried out in 2 cycles, cycle I consists of 2 meetings and cycle II consists of 1 meeting. Each cycle has stages of planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this research were 23 teachers and students in class IV. Research data was obtained from the assessment of the Learning Implementation Plan, the implementation process and the results of students' creativity. The data collection techniques used are observation, tests and test numbers. The results of research from the first cycle of the teaching module aspect obtained an average of 85.4% (B), increasing in cycle II to 91.66% (SB). The implementation of cycle I in the teacher activity aspect obtained an average of 85.93% (B) and increased in cycle II to 93.75% (SB). The implementation of cycle I in the student activity aspect obtained an average of 84.37% (B) and increased in cycle II to 93.75% (SB). The creativity results of cycle I students obtained an average of 61.27%, increasing in cycle II to 83.28%. It can be concluded that the Project Based Learning (PjBL) model can increase students' creativity in fine arts learning in elementary schools.

Keywords: Project Based Learning (Pjbl) Model, Creativity, Fine Arts Learning.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kreativitas peserta didik dalam pembelajaran seni rupa dikelas IV SDN 09 Surau Gadang, Kota Padang. Hal ini dikarenakan guru yang belum menggunakan model pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran dan guru menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan materi pembelajaran seni rupa sehingga peserta didik menjadi bosan dan mengantuk. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kreativitas peserta didik pada pembelajaran seni rupa menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) di kelas IV SDN 09 Surau Gadang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Dilaksanakan dalam 2 siklus, siklus I terdiri dari 2 pertemuan dan siklus II terdiri dari 1 pertemuan. Setiap siklus terdapat tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah guru dan peserta didik di kelas IV sebanyak

23 orang. Data penelitian diperoleh dari penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, proses pelaksanaan dan hasil kreativitas peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes dan no tes. Hasil penelitian siklus I aspek modul ajar memperoleh rata-rata 85,4% (B) meningkat pada siklus II 91,66% (SB). Pelaksanaan siklus I pada aspek aktivitas guru memperoleh rata-rata sebesar 85,93% (B) dan meningkat pada siklus II menjadi 93,75% (SB). Pelaksanaan siklus I pada aspek aktivitas peserta didik memperoleh rata-rata sebesar 84,37% (B) dan meningkat pada siklus II menjadi 93,75% (SB). Hasil kreativitas peserta didik siklus I memperoleh rata-rata 61,27%, meningkat pada siklus II menjadi 83,28%. Dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan kreativitas peserta didik pada pembelajaran seni rupa di Sekolah Dasar.

Kata Kunci : Model *Project Based Learning* (Pjbl), Kreativitas, Pembelajaran Seni Rupa.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah bimbingan yang diberikan orang dewasa kepada anak untuk mencapai kedewasaan dalam perkembangannya. Bukti tindakan konkretnya adalah orientasi dasar pembentukan dunia pendidikan itu mengarah kepada pembentukan karakter anak bangsa agar bisa cakap dalam bersaing (Dihe & Wangdra, 2023). Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting guna menunjang kemajuan suatu bangsa. Selain untuk kemajuan bangsa, pendidikan juga berperan untuk kepentingan pribadi kita sendiri karena ketika kita punya pendidikan yang tinggi, akan mudah untuk mencari pekerjaan yang layak dan mampu menstabiliskan kehidupan kita.

Kualitas pendidikan di Indonesia tergolong kurang baik dan semakin menurun. Hal ini juga ditunjang dengan bukti oleh data UNESCO pada tahun 2000 tentang peringkat Indeks Pengembangan Manusia (*Human Development Index*), "Yaitu komposisi dari peringkat pencapaian pendidikan, kesehatan, dan penghasilan perkepala yang menunjukkan bahwa indeks pengembangan manusia Indonesia makin menurun. Di antara 174 negara di dunia. Indonesia menempati urutan di 102 pada 1996, ke-99, ke 105 pada 1998, dan ke-109 pada 1999.

Ditambah lagi Indonesia tiga tahun yang lalu dilanda Virus COVID-19 pada tahun 2020 yang dimana mengharuskan semua orang untuk beraktivitas di rumah.

Virus COVID-19 ini muncul pada tahun 2019. Pada 31 Desember 2019 muncul kasus serupa dengan pneumonia yang tidak diketahui di Wuhan, China (Aimang, 2022). Dan menyebar masuk ke Indonesia Pada tahun 2020. Dampak COVID-19 ini cukup besar terhadap pendidikan di Indonesia. Pemerintah yang memberlakukan kebijakan Pembatasan Sosial yang Berskala Besar (PSBB) yang dilakukan untuk mengurangi penyebaran virus corona sehingga membuat semua kegiatan yang dilakukan diluar rumah harus dihentikan sampai pandemi Covid-19 mereda. Akibatnya proses kegiatan belajar mengajar harus dijalankan secara daring (dalam jaringan) dari rumah masing-masing demi meminimalisir penyebaran Covid-19 (Irinna Aulia Nafrin, Hudaidah, 2021).

Sistem pembelajaran yang dilakukan secara daring (dalam jaringan) dari rumah masing-masing yang cenderung memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Selama pembelajaran daring, peserta didik memiliki keleluasaan waktu untuk belajar. Peserta didik dapat belajar

kapan pun dan di mana pun, tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Peserta didik juga dapat berinteraksi dengan guru pada waktu yang bersamaan seperti menggunakan video call atau live chat (Ermayulis, 2020). Oleh karena itu peran guru menjadi sangat penting mengingat para guru harus bekerja lebih ekstra demi mengajarkan mata pelajaran kepada para peserta didiknya. Guru harus memastikan bahwa peserta didik tetap mendapatkan meteri pembelajaran meskipun kegiatan belajar mengajar dilakukan secara online atau dirumah. Akan tetapi dengan begitu, siswa menjadi kehilangan semangat belajar dan motivasi karena pembelajaran tergolong tidak efektif.

Berdasarkan segala permasalahan pendidikan di Indonesia yang ada, salah satu yang dapat menjadi solusi dari permasalahan pendidikan di Indonesia adalah kurikulum. Kurikulum adalah kumpulan rencana dan pedoman sumber daya pendidikan yang dapat digunakan untuk mengarahkan pengajaran dan kegiatan pembelajaran. Kurikulum

menempati posisi sentral dalam seluruh ragam kegiatan pendidikan, agar terciptanya tujuan pendidikan, kurikulum harus mampu meningkatkan kualitasnya, dimana kurikulum harus bisa menyesuaikan dengan situasi setiap sekolah baik, memperhatikan kebutuhan dan tahap perkembangan peserta didik, kebutuhan pengembangan nasional dengan tetap mengingat bahwa pendidikan nasional berpangkal pada kebudayaan nasional dan pendidikan nasional berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, kurikulum yang diterapkan berkembang, menyesuaikan dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan perlu dilakukan evaluasi kajian sejauh mana efektivitas penerapan kurikulum (Hidayani, 2018).

Menteri pendidikan Indonesia menyempurnakan kurikulum sebelumnya dengan kurikulum Merdeka. Dengan harapan kurikulum merdeka mampu menjadi solusi dalam segala permasalahan pendidikan yang ada di Indonesia. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan

pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi (Indrawati dkk, 2020).

Kurikulum Merdeka yang menekankan kemandirian belajar memberikan kemandirian bagi para peserta didik khususnya juga guru dan kepala sekolah dalam membuat dan melaksanakan kurikulum yang disesuaikan dengan kebutuhan dan potensi siswa dan sekolah. Kemampuan untuk memilih cara mengatur pembelajaran yang mengutamakan konten utama dan mempertimbangkan karakteristik individu siswa memberikan kebebasan bagi guru untuk merancang hasil pembelajaran yang lebih bermakna, menarik, dan mendalam. yang disesuaikan dengan kebutuhan dan potensi siswa dan sekolah. Kurikulum merdeka menuntut siswa untuk aktif dalam pembelajaran serta mengedepankan gotong royong dan kerjasama.

Seni merupakan sarana apresiasi dan ekspresi bagi peserta didik di sekolah.

Mengingat pentingnya pendidikan seni di sekolah, diperlukan perhatian khusus dalam mata pelajaran seni termasuk pembelajaran seni rupa. Salah satu aspek yang dikembangkan melalui pendidikan seni, khususnya pembelajaran seni rupa adalah kecerdasan kreativitas. President's Committte on the Arts and Humanities (2011) Amerika menyatakan bahwa seni dapat mengembangkan cara berpikir (*development of habits of mind*), termasuk juga cara berpikir kreatif.

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan atau memunculkan produk maupun gagasan baru berdasarkan pengalaman, wawasan, maupun hubungannya dengan orang lain dan lingkungan (Anjaryani, 2018). Menurut Munandar (Nuralam 2015) Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Hasil yang diciptakan tidak selalu hal-hal baru, tetapi juga dapat berupa gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan

pada tanggal 14 dan 15 Februari 2024 di SDN 09 Surau Gadang, penulis menemukan beberapa permasalahan yaitu rendahnya kreativitas peserta didik dalam pembelajaran seni rupa. Hal ini disebabkan kurangnya antusias dan minat peserta didik dalam pembelajaran seni rupa. Salah satu penyebab peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran seni rupa ini adalah dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan materi pembelajaran sehingga peserta didik menjadi bosan dan mengantuk. Hal tersebut membuat peserta didik kurang memahami materi dan langkah-langkah pembuatan suatu karya dalam pembelajaran seni rupa sehingga peserta didik menjadi kurang mampu mengerskpresikan kreativitasnya dalam menciptakan suatu karya dalam pembelajaran praktek seni rupa.

Permasalahan lain yang penulis temukan yaitu peserta didik umumnya cenderung memiliki sifat individualisme dan kurang mampu untuk bersosialisasi dengan teman sekitarnya. Dalam hal ini pada saat

proses pembelajaran seni rupa, guru juga jarang membagi peserta didik dalam kelompok yang menjadikan permasalahan peserta didik yang individualisme dan kurang mampu dalam bersosialisasi tadi tidak menemukan solusi.

B. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan dilaksanakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan pembelajaran apabila diimplementasikan secara efektif dan efisien. Menurut Kuandar (dalam Azizah, 2021) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu penelitian tindakan (action research) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan, tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus.

PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan hasil belajar peserta didik meningkat (Radiansyah et al., 2019).

2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester II Januari-Juni tahun ajaran 2023/2024 di kelas IV SDN 09 Surau Gadang, Kota Padang. Penelitian ini akan dilaksanakan sebanyak dua siklus, yaitu siklus I dengan dua kali pertemuan dan siklus II dengan satu kali pertemuan. Siklus I pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Rabu, 17 April 2024 pada pukul 10.15 – 11.30 WIB. Selanjutnya, siklus I pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Rabu, 24 April 2024 pada jam yang sama dengan siklus I pertemuan 1. Lalu, siklus II atau pertemuan terakhir dilaksanakan pada hari Jum'at, 26 April 2024 pada pukul 10.15 – 11.30 WIB.

3. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas IV SDN 09 Surau Gadang pada semester II tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah peserta didik sebanyak 23 orang yang terdiri dari 10 orang

peserta didik laki-laki dan 13 orang peserta didik perempuan. Adapun yang akan terlibat dalam penelitian ini adalah penulis sebagai praktisi dan guru kelas sebagai observer.

4. Prosedur Penelitian

Kegiatan pelaksanaan penelitian ini terdiri dari tahap pelaksanaan pembelajaran yang meliputi perencanaan (planning), tindakan/pelaksanaan (action), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Masing-masing kegiatan tersebut diuraikan sebagai berikut :

1. Perencanaan

Perencanaan yang akan dilakukan penulis ini adalah menyiapkan modul ajar dengan menerapkan Model Project Based Learning (PjBL). Langkah-langkah yang akan dilakukan yaitu sebagai berikut:

- a) Menetapkan jadwal penelitian
- b) Menentukan materi pembelajaran
- c) Menyusun modul ajar sesuai dengan langkah-langkah model *Project Based Learning* (PjBL)
- d) Membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
- e) Menyiapkan lembar observasi

- f) Membuat instrumen untuk mengukur kreativitas peserta didik

2. Pelaksanaan

Pada tahap ini dimulai dari pelaksanaan pembelajaran seni rupa dengan dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Kegiatan dilakukan oleh penulis sebagai praktisi dan guru sebagai observer. Praktisi melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas berupa kegiatan interaksi antara guru dan peserta didik, kegiatannya meliputi:

- a) Praktisi melaksanakan pembelajaran seni rupa sesuai dengan rancangan pembelajaran (modul ajar) yang telah dibuat
- b) Guru selaku observer akan melakukan pengamatan
- c) Peneliti dan observer akan melakukan diskusi terhadap tindakan yang dilakukan, kemudian melakukan refleksi, hasilnya dimanfaatkan untuk perbaikan atau

penyempurnaan
selanjutnya

pengamatan modul, aspek
guru dan aspek siswa.

3. Tahap Pengamatan

Kegiatan pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui proses belajar selama proses belajar mengajar dengan menggunakan *Project Based Learning* (PjBL). Pelaksanaan kegiatan ini bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran.

4. Tahap Refleksi

Melalui tahap refleksi seorang guru dapat menetapkan apa yang akan dicapai, serta apa yang belum dicapai dan dapat memperbaiki kesalahan dari pembelajaran sebelumnya menjadi lebih baik lagi pada pembelajaran yang akan datang. Hal-hal yang dilakukan pada tahap ini adalah: 1) Merefleksi tindakan yang telah dilaksanakan, 2) Mengulas dan menjelaskan perbedaan rencana dan pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan, 3) Melakukan penyimpulan data yang diperoleh. Hasil refleksi ini dimanfaatkan sebagai masukan pada tindakan selanjutnya yaitu instrumen

5. Data dan Sumber Data

1. Data Penelitian

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil pengamatan observasi dari setiap tindakan perbaikan pembelajaran pada pembelajaran seni rupa menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL).

Sedangkan data kuantitatif dapat diperoleh dari hasil nilai praktek peserta didik dalam pembelajaran seni rupa. Data tersebut berkaitan dengan hasil perencanaan, pelaksanaan, dan pengamatan dengan keterangan sebagai berikut :

- 1) Modul dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL)
- 2) Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) dan berhubungan dengan

aktivitas guru dan peserta didik

- 3) Hasil karya peserta didik menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan aspek kreativitas yang meliputi aspek kepribadian (person), dorongan (motivation), proses (process), dan hasil (product).

2. Sumber Data

Sumber data penelitian adalah proses kegiatan pembelajaran seni rupa menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) di kelas IV SDN 09 Surau Gadang Kota Padang, yang meliputi modul pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir, dan kegiatan evaluasi pembelajaran, serta perilaku guru dan peserta didik selama proses pembelajaran. Data diperoleh dari subjek yang akan diteliti, yakni guru dan peserta didik kelas IV SDN 09 Surau Gadang Kota Padang.

6. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk memperoleh data yang valid dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) meliputi beberapa cara. Adapun cara-cara tersebut diuraikan sebagaimana berikut ini:

a. Dokumen Analisis

Mengamati modul ajar pembelajaran Seni Rupa yang dimiliki oleh guru kelas, mengamati aktivitas guru dalam pelaksanaan penerapan modul ajar dan mengamati aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran

b. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data terkait aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran seni rupa. Observasi dalam penelitian ini difokuskan pada karakter sikap kreativitas peserta didik yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, observasi juga difokuskan pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan model

Project Based Learning (PjBL).

Pada penelitian ini, penulis mempersiapkan lembar observasi yang digunakan penulis untuk menjangkau data dalam proses belajar mengajar. Lalu ada lembar wawancara guru, untuk mengetahui apa saja permasalahan-permasalahan yang terjadi pada peserta didik dalam pembelajaran seni rupa, bagaimana cara belajarnya, bagaimana penerapan *Project Based Learning* (PjBL) pada peserta didik dan bagaimana dampak dari kreativitas peserta didik dalam pembelajaran seni rupa dengan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

c. Tes

Tes berfungsi melihat peningkatan pembelajaran seni rupa setelah diberikan tindakan yang berupa pembelajaran Seni Rupa dengan model *Project Based Learning* (PjBL) untuk evaluasi di akhir. Tes ini digunakan

untuk memperkuat pemahaman dalam pembelajaran. Tes ini juga digunakan untuk data observasi yang terjadi dalam kelas untuk memperoleh data yang akurat atas kemampuan peserta didik dalam memahami pembelajaran Seni Rupa.

d. Non Tes

Non tes merupakan kegiatan menilai atau mengukur sikap dan keterampilan serta kreativitas peserta didik yang dilakukan melalui pengamatan secara sistematis selama proses pembelajaran seni rupa di kelas IV SDN 09 Surau Gadang.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur dalam proses pengumpulan data. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan lembar observasi yang meliputi kisi-kisi lembar observasi kreativitas peserta didik dan lembar observasi pedoman

wawancara guru, lembar kriteria penilaian kreativitas belajar peserta didik, dan lembar instrumen non tes. Untuk masing-masing diuraikan sebagai berikut:

a. Lembar Penilaian Modul Ajar

Lembar penilaian modul ajar ini digunakan untuk mengamati langkah-langkah modul ajar apakah terlaksana dengan baik saat proses pembelajaran.

b. Lembar Observasi

Lembar observasi disini meliputi kisi-kisi lembar observasi kreativitas peserta didik yang digunakan sebagai pedoman melihat kreativitas peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran pada saat penulis melakukan observasi di kelas IV SDN 09 Surau Gadang. Lalu, lembar pedoman wawancara dengan guru kelas. Lembar wawancara guru ini digunakan untuk mengetahui dan memperjelas permasalahan-

permasalahan yang terjadi pada peserta didik dalam pembelajaran seni rupa di kelas IV SDN 09 Surau Gadang.

Untuk dapat mengukur kreativitas peserta didik maka penulis menyiapkan kisi-kisi lembar observasi kreativitas peserta didik dan lembar observasi wawancara guru.

c. Tes

Lembar tes digunakan untuk memperkuat data observasi yang terjadi dalam kelas yang ada dalam penugasan materi pembelajaran dari unsur. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data yang akurat atas kemampuan dalam memahami pembelajaran seni rupa dengan model *Project Based Learning* (PjBL).

d. Non tes

Non tes penelitian ini mencakup aspek afektif (sikap) dan aspek psikomotor (keterampilan). Aspek afektif untuk mengetahui nilai sikap

siswa berupa lembar penilaian sikap siswa, aspek psikomotor atau keterampilan untuk menilai proses kinerja keterampilan dan produk siswa pada saat pembelajaran seni rupa di kelas IV SDN 09 Surau Gadang.

bahasa kemudian dikaitkan dengan data lainnya untuk mendapatkan kejelasan terhadap suatu kebenaran atau sebaliknya).
2) Data kuantitatif (data dalam bentuk jumlah yang dituangkan dalam bentuk angka) (Siregar, 2021).

Analisis data dilakukan sejak awal, pada setiap aspek penelitian (Nurdin & Hartati, 2019). Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengubah data hasil dari penelitian menjadi sebuah informasi baru yang dapat dijadikan sebagai kesimpulan.

Untuk menghitung hasil kreativitas dapat digunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

7. Analisis Data

Kegiatan terakhir dalam penelitian ini adalah menganalisis data yang diperoleh. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan model analisis kualitatif dan kuantitatif.

Dalam kegiatan memperoleh data yang akan dianalisis terdapat 2 analisis yang dapat dikumpulkan yaitu: 1) Data kualitatif (data yang berupa

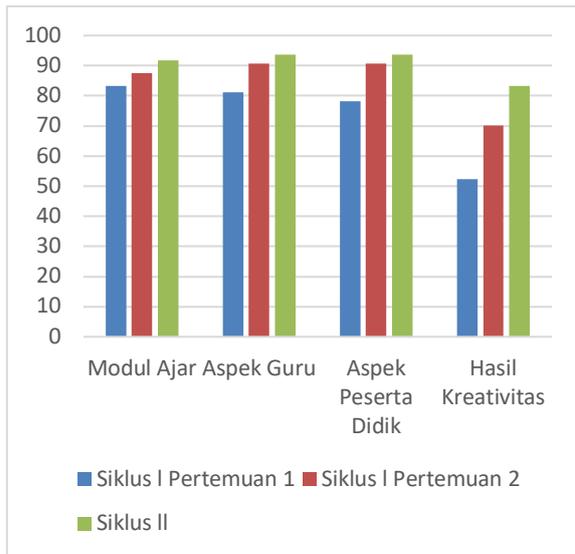
NO	Aspek	Siklus I		Siklus II
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	
1.	Modul Ajar	83,3%	87,5%	91,66%
2.	Aspek Guru	81,25%	90,62%	93,75%
3.	Aspek Peserta didik	78,12%	90,62%	93,75%
4.	Hasil Kreativitas	52,30%	70,24%	83,28%

informasi, uraian dalam bentuk

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 09 Surau Gadang, Kota Padang, yaitu pada peserta didik kelas IV Semester II Tahun Ajaran 2023/2024. Dalam pelaksanaan tindakan penelitian, peneliti berperan sebagai praktisi, sementara guru kelas IV A sebagai observer 1 dan satu guru kelas IV B sebagai observer 2.

Tabel 1: hasil siklus I dan siklus II



Gambar 1 Peningkatan Hasil Pengamatan Penelitian Siklus I-II

2. Pembahasan

Pertama, penilaian modul ajar pada siklus I pertemuan 1 diperoleh persentase 83,3% kemudian meningkat pada siklus I pertemuan 2 diperoleh persentase 87,5%. Maka rekapitulasi penilaian modul ajar siklus I diperoleh persentase nilai 85,41% dengan predikat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat kekurangan pada siklus I dan akan diperbaiki pada siklus II untuk dapat meningkatkan proses pembelajaran dan hasil kreativitas yang diperoleh peserta didik. Penilaian kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran siklus II diperoleh persentase 91,66% dengan predikat Sangat Baik. Dapat dikatakan bahwa

perencanaan pembelajaran dengan model Problem Based Learning pada siklus II sudah terlaksana sesuai dengan yang diharapkan.

Kedua, hasil pelaksanaan pembelajaran seni rupa dengan model Problem Based Learning, hasil pengamatan aspek guru pada siklus I pertemuan 1 adalah 81,25% dengan predikat Baik, meningkat pada siklus I pertemuan 2 menjadi 90,62% dengan predikat Sangat Baik. Maka rekapitulasi penilaian aspek guru siklus I diperoleh persentase nilai 85,93% dengan predikat Baik dan pada siklus II meningkat menjadi 93,75% dengan predikat Sangat Baik. Kemudian pada hasil aspek penilaian peserta didik pada siklus I pertemuan 1 adalah 78,12% dengan predikat Cukup, meningkat pada siklus I pertemuan 2 menjadi 90,62% dengan predikat sangat baik. Maka rekapitulasi penilaian aspek peserta didik siklus I diperoleh persentase nilai 84,37% dengan predikat Baik dan pada siklus II meningkat menjadi 93,75% dengan predikat sangat baik.

Ketiga, pelaksanaan proses pembelajaran yang sudah berjalan dengan baik juga berpengaruh pada penilaian hasil kreativitas peserta didik. Peningkatan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran seni rupa

materi Menabung pada Celengan Indah Buatan Sendiri dapat dilihat dari rubrik penilaian kreativitas. pada siklus I pertemuan 1 presentase ketuntasan klasikal adalah 52,30% dengan predikat cukup kreatif. meningkat pada Siklus I pertemuan 2 yakni memperoleh presentase 70,24% dengan predikat Kreatif (K). Maka rekapitulasi hasil penilaian kreativitas peserta didik siklus I diperoleh persentase nilai 61,27%. peningkatan pun kembali terjadi pada Siklus II, yakni diperoleh presentase sebesar 83,28% dengan predikat Sangat Kreatif (SK).

Berdasarkan data yang didapat jelaslah bahwa hasil kreativitas peserta didik pada pembelajaran Seni Rupa materi Menabung pada Celengan Indah Buatan Sendiri menggunakan model Problem Based Learning meningkat dari siklus I ke siklus II. Hal ini disebabkan pada saat proses pembelajaran sudah dilaksanakan sesuai dengan yang telah direncanakan dan mengikuti langkah-langkah model Problem Based Learning pada saat melaksanakan proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang

dilakukan, simpulan yang dapat diambil peneliti adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran Seni Rupa Materi Menabung pada Celengan Indah Buatan Sendiri menggunakan model PjBL dirancang dalam 2 siklus. Siklus I terdiri dari 2 pertemuan dan siklus II terdiri dari 1 pertemuan. Hasil pengamatan modul ajar siklus I pertemuan 1 diperoleh nilai 83,3% dengan kualifikasi baik (B), meningkat pada siklus I pertemuan 2 yaitu dengan nilai 87,5% dengan kualifikasi baik (B). Maka, rekapitulasi penilaian modul ajar pada Siklus I diperoleh presentase nilai 85,41%. Peningkatan terjadi pada siklus II menjadi 91,66% dengan kualifikasi sangat baik (SB). Jadi dapat dikatakan bahwasannya perencanaan pelaksanaan pembelajaran siklus I ke siklus II meningkat.
2. Pelaksanaan pembelajaran Seni Rupa Materi Menabung pada Celengan Indah Buatan Sendiri menggunakan model PjBL terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pelaksanaan

pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan langkah-langkah PjBL berdasarkan pengamatan yang dilakukan menggunakan lembar pengamatan aktivitas guru dan peserta didik. Hasil pengamatan dari aktivitas guru dan peserta didik dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pelaksanaan siklus I pertemuan 1 pada aktivitas guru memperoleh persentase 81,25% dengan kualifikasi baik (B), dan aktivitas peserta didik memperoleh persentase 78,12% dengan kualifikasi cukup (C). Meningkat pada siklus I pertemuan 2 pada aktivitas guru memperoleh persentase 90,62% dengan kualifikasi sangat baik (SB), dan pada aktivitas peserta didik memperoleh persentase 90,62% dengan kualifikasi sangat baik (SB). Oleh karena itu, rekapitulasi penilaian aktivitas guru pada Siklus I diperoleh presentase nilai 85,93% dan rekapitulasi penilaian peserta didik pada Siklus I diperoleh presentase nilai 84,37%. Peningkatanpun kembali terjadi pada siklus II pada aktivitas guru memperoleh

persentase 93,75% dengan kualifikasi sangat baik (SB), dan pada aktivitas peserta didik memperoleh persentase 93,75% dengan kualifikasi sangat baik (SB). Jadi dapat dikatakan bahwasannya pelaksanaan pembelajaran Seni Rupa Materi Menabung pada Celengan Indah Buatan Sendiri menggunakan model PjBL berdasarkan aktivitas guru dan peserta didik dari siklus I ke siklus II meningkat.

3. Peningkatan Kreativitas peserta didik dalam pembelajaran Seni Rupa Materi Menabung pada Celengan Indah Buatan Sendiri dapat dilihat dari rubrik penilaian kreativitas. Pada siklus I pertemuan 1 presentase ketuntasan klasikal adalah 52,30% dengan predikat cukup kreatif (CK). Meningkat pada siklus I pertemuan 2, yakni memperoleh presentase 70,24% dengan predikat Kreatif (K). Peningkatanpun kembali terjadi pada siklus II, yakni diperoleh presentase sebesar 83,28% dengan predikat sangat kreatif (SK). Berdasarkan hasil ini dapat terlihat hasil kreativitas peserta didik pada

pembelajaran Seni Rupa Materi Menabung pada Celengan Indah Buatan Sendiri menggunakan model PjBL mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II.

4.

Ucapan Terimakasih

Peneliti mengucapkan terima kasih banyak kepada dosen pembimbing, Bapak Drs. Muhammadiyah, M.Si, Ph.D., yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, memotivasi serta menasihati peneliti selama proses penelitian ini berlangsung. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, guru kelas beserta seluruh peserta didik di kelas IV A SD Negeri 09 Surau Gadang yang telah memberikan dukungan selama berlangsungnya proses penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Aimang, H. A. (2022). Survey Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 5(1), 62. <https://doi.org/10.32529/al-ilm.v5i1.1608>

Anjaryani, F. (2018). Pengembangan Kreativitas Peserta Didik Di SDIT Alam Harapan Ummat Purbalingga Skripsi. Institut Agama Islam Purwokerto, 17.

<Http://Repository.lainpurwokerto.Ac.Id/3467/2/Fina>

Anjaryani_Pengembangan Kreativitas Peserta Didik Di SDIT Alam Harapan Ummat Purbalingga.Pdf

Aulia, Irinna. N. & Hudaidah, "Perkembangan Pendidikan Indonesia di Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Pendidikan* 3, No.2 (2021)

Dihe, L., & Wangdra, Y. (2023). 8067-Article Text-30786-2-10-20231011.

September, 84–90.

Ermayulis, S. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2, 81-133.s

Hidayani, M. (2018). Model Pengembangan Kurikulum. *At-Ta'lim : Media Informasi Pendidikan Islam*, 16(2), 375.

<https://doi.org/10.29300/attalim.v16i2.845>

Indrawati, B. (2020). Tantangan dan Peluang Pendidikan Tinggi Dalam Masa dan Pasca Pandemi Covid-19. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 1(1), 39-48.

Munandar, Utami. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta:Rineka Cipta.

Radiansyah, Sari, R., Jannah, F., Kurniawan, W., Aisyah, S., & Wardini, S. (2020). Implementation Of HOTS Learning Based On Enviromental Approach In Elementary School in Banjar District. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 9(1), 1-6.

President's Committee on the Arts and the Humanities of America (PCAH). 2011. *Reinvesting in Arts Education: Winning*

*America's Future Trough
Creative Schools.* Washington,
DC diunduh di
[\[http://www.pcah.gov/sites/default/files/PCAH_Reinvesting_4web_0.pdf\]](http://www.pcah.gov/sites/default/files/PCAH_Reinvesting_4web_0.pdf)