

**EFEKTIFITAS MODEL *PROJECT BASED LEARNING* (PJBL) DALAM
MENINGKATKAN KREATIVITAS MENGGAMBAR BATIK POLA GEOMETRI
TEMA KEBUDAYAAN LOKAL KUDUS**

Asna Barikatul Mahya¹, Nur Fajrie², Fitriyah Amaliyah³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Muria Kudus

202133217@std.umk.ac.id¹, nur.fajrie@umk.ac.id², fitriyah.amaliyah@umk.ac.id³

ABSTRACT

Creativity plays an important role in learning art drawing. Creativity is used to encourage students to be able to develop ideas, imagination, and concepts freely to produce original, varied, and meaningful works. This study aims to determine the effectiveness of the project based learning (PjBL) learning model in increasing students' creativity in drawing geometric pattern batik with the theme of Kudus local culture. This study uses a quantitative method of the Pre-Experimental model with a One-Group Pretest-Posttest design. Data collection through a questionnaire instrument totaling 25 questions. Data analysis uses SPSS 25 with the Shapiro-Wilk technique normality test as a prerequisite test and hypothesis testing with the Paired Sample T-Test and N-Gain tests. The results of the study show that there is an average difference between the pretest and posttest, the average pretest value is 66.36, while the average posttest value is 86.05 and the results of the Paired Sample T-Test with a significance value of 0.000 less than 0.05. Based on the N-Gain test, the average creativity ability was 0.5622, which indicates a moderate category, and the N-Gain percent value reached an average of 56.2194, which is interpreted as quite effective. Therefore, it can be concluded that the Project Based Learning (PJBL) model can improve the creativity in drawing skills of grade IV of SD 3 Klaling.

Keywords: *Project Based Learning, Creativity, Drawing Geonetric Batik*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya kemampuan kreativitas menggambar pada siswa, Kemampuan kreativitas berperan penting dalam pembelajaran menggambar seni rupa. Kemampuan kreativitas digunakan untuk mendorong siswa agar mampu berproses dalam mengembangkan ide, imajinasi, dan gagasan secara bebas menghasilkan karya yang orisinal, bervariasi, dan bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *project based learning* (PJBL) dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar batik pola geometri dengan tema kebudayaan lokal Kudus. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif model *Pre-Experimental* dengan desain *One-Group Pretest-Posttest*. Pengumpulan data melalui instrument angket berjumlah 25 butir soal. Analisis data menggunakan SPSS 25 dengan uji normalitas teknik *Saphiro-Wilk* sebagai uji prasyarat dan uji hipotesis dengan uji *Paired Sample T-Test* dan *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata antara *pretest* dan *posttest*, nilai rata-rata *pretest* sebesar 66.36, sedangkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 86.05 dan hasil *Paired Sample T-Test* dengan nilai signifikansi sebesar 0.000 kurang dari 0,05. Berdasarkan uji *N-Gain* diperoleh hasil rata-rata kemampuan kreativitas 0,5622 yang menunjukkan kategori

sedang dan nilai *N-Gain* persen mencapai rata-rata 56,2194 yang ditafsirkan dengan cukup efektif. Maka, dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* (PJBL) dapat meningkatkan kemampuan kreativitas menggambar kelas IV SD 3 Klaling.

Kata Kunci: Project Based Learning, Kreativitas, Menggambar Batik Pola Geometri

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang mampu menghadapi perkembangan zaman. Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang dilakukan manusia untuk mencapai kemajuan serta perkembangan ke arah yang lebih baik (Sari et al., 2023). Kreativitas merupakan salah satu kemampuan yang harus dikembangkan dalam pembelajaran abad ke-21, terutama dalam bidang seni rupa. Kemampuan ini sangat penting karena berperan dalam mendorong individu dalam berpikir kritis, inovatif, dan adaptif terhadap perubahan. Kreativitas merupakan kemampuan untuk melahirkan gagasan-gagasan baru yang unik dengan cara menemukan solusi atas permasalahan yang sedang dihadapi (Sinta et al., 2024). Hal tersebut sejalan dengan (Hariyani & Artikel, 2021) yang menyatakan kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide secara

lancar dengan cara memandang suatu masalah dari beragam sudut pandang, serta memiliki keunikan atau orisinalitas yang membedakannya dari ide-ide pada umumnya. Individu diharapkan tidak hanya mampu memahami informasi, tetapi juga mampu mengolah, mengembangkan, dan menciptakan gagasan baru yang bernilai. Menurut Torrance (1990) dalam Ayuningsih et al., (2022) Kreativitas sendiri mencakup empat indikator utama, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*orisinality*), dan memperinci (*elaboration*).

Salah satu aktivitas yang relevan dalam mengembangkan kreativitas yaitu menggambar batik. Batik merupakan bagian dari budaya lokal memiliki potensi besar untuk dijadikan sebagai media pengembangan kreativitas siswa. Batik merupakan warisan budaya Indonesia yang kemudian diakui oleh dunia sebagai bagian dari warisan budaya tak benda (Kurniawan et al., 2023). Batik tidak hanya berfungsi

sebagai produk budaya, tetapi juga dapat menjadi media ekspresi visual yang mencerminkan identitas, kreativitas, serta dinamika sosial masyarakat. Batik memiliki beragam macam jenis, salah satunya yaitu batik pola geometri. Batik Pola Geometri memiliki susunan motif yang terstruktur, berulang, dan simetris berupa bangun datar segitiga, lingkaran, dan bentuk-bentuk geometri lainnya. Pola dalam batik geometri tidak hanya memberikan keindahan visual saja, tetapi juga mencerminkan keteraturan dan keseimbangan yang menjadi prinsip dasar dalam desain.

Tingkat kreativitas siswa dalam pembelajaran masih tergolong rendah, yang disebabkan beberapa faktor diantaranya metode pembelajaran yang masih berpuast pada guru (*teacher center*), kurangnya kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi ide, serta minimnya penggunaan model pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Pembelajaran yang bersifat konvensional cenderung membuat siswa pasif dan kurang mampu mengembangkan ide secara kreatif. Sejalan dengan penelitian (Rosalina &

Sanoto, 2023) menyatakan bahwa masih banyak guru yang menggunakan pembelajaran konvensional sehingga dalam pembelajaran akan menghambat siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikirnya. Hal tersebut memerlukan strategi pembelajaran yang aktif dan kreatif salah satunya penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL). Model PJBL menekankan pada kegiatan pembelajaran berbasis proyek yang memberikan suatu produk secara mandiri maupun kelompok. Model Pembelajaran ini efektif karena mampu mendorong siswa terlibat aktif dalam proses belajar yang bermakna, kontekstual, serta berorientasi pada pemahaman konsep secara lebih mendalam (Aristianti et al., 2026). Dengan adanya pembelajaran berbasis proyek, dapat memudahkan siswa dalam mengekspresikan imajinasinya (Sobah et al., 2025). Model pembelajaran Project Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan karena mampu mengubah cara belajar peserta didik menjadi lebih mandiri. Model ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar, mengembangkan kreativitas dalam

berkarya, memunculkan berbagai ide kreatif, serta melatih kemampuan berpikir kritis siswa (Ahmad et al., 2024). Melalui PJBL, siswa tidak hanya belajar konsep, tetapi juga terlibat langsung dalam proses eksplorasi, eksperimen, dan penciptaan karya. Dengan demikian, adanya model pembelajaran PJBL diyakini mampu meningkatkan kreativitas siswa karena memberikan ruang kebebasan dalam berpikir dan berkarya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas yakni terkait rendahnya kemampuan kreativitas menggambar batik geometri pada siswa kelas IV SD 3 Klaling. Peneliti ingin mengkaji lebih dalam terkait penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) untuk meningkatkan kreativitas menggambar. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Model *Project Based Learning* (Pjbl) Dalam Meningkatkan Kreativitas Menggambar Batik Pola Geometri Tema Kebudayaan Lokal Kudus”.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan model *Pre-Eksperimental* dengan desain *One-Group pretest-Posttest*. penelitian *pre-eksperimen* diartikan sebagai metode penelitian yang disusun untuk mengetahui efektivitas suatu perlakuan tertentu dibandingkan dengan perlakuan lain dalam kondisi terkontrol (Erawati et al., 2025). Dengan desain tersebut, hasil perlakuan menjadi lebih akurat karena membandingkan sebelum dan sesudah *treatment* (perlakuan). Penelitian ini dilaksanakan di SD 3 Klaling, Kec. Jekulo, Kab. Kudus. Penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh dimana peneliti menggunakan seluruh siswa kelas IV SD 3 Klaling yang berjumlah 19 siswa terdiri dari 9 laki-laki dan 10 perempuan.

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui angket, wawancara dan observasi. Instrument utama yang digunakan adalah angket untuk mengukur tingkat kreativitas siswa sebelum dan sesudah diberikan *treatment* model pembelajaran *Project Based Learning* dalam menggambar batik pola geometri. Angket *pretest*

dan *posttest* sama-sama terdiri dari 25 butir soal pernyataan yang disusun berdasarkan 4 indikator kreativitas yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Berikut kerangka desain yang digunakan menurut Sugiyono (2017) dalam (Malasari et al., 2023)

Tabel 1. One Group *Pretest Posttest Design*

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Sumber: Sugiyono (2017)

Keterangan:

O₁ = Nilai *pretest* sebelum diberi perlakuan

O₂ = Nilai *posttest* setelah diberi perlakuan

X = Perlakuan (Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*)

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan beberapa uji statistik, diantaranya uji validitas dan uji reliabilitas sebagai uji kelayakan instrumen, uji normalitas sebagai uji prasyarat, uji *Paired Sample T-Test* dan Uji *N-Gain* sebagai uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak.

Uji normalitas menggunakan metode Shapiro Wilk. Uji *Paired Sample T-Test* dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* kreativitas siswa. Uji *N-Gain* dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kreativitas siswa setelah penerapan treatment model pembelajaran *Project Based Learning*. Uji ini menggunakan bantuan SPSS 25. Adapun kriteria pengujian *N-Gain* menurut (Kumalasari et al., 2023) sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Gain Ternormalisi

Nilai <i>N-Gain</i>	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$0,00 \leq g \leq 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi perubahan

(Kumalasari et al., 2023)

Tabel 3. Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan

Presentase (%)	Interpretasi
<40	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
>76	Efektif

(Kumalasari et al., 2023)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas IV SD 3 Klaling dengan jumlah 19 siswa, diperoleh data penelitian dari hasil pretest dan posttest kemampuan kreativitas menggambar batik pola geometri menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*. Penelitian ini menggunakan treatment atau perlakuan kepada siswa sebanyak 3 kali. Data *pretest* digunakan untuk mengukur kemampuan awal kreativitas menggambar siswa sebelum diberikan perlakuan. Sementara itu, data *posttest* digunakan untuk mengetahui kemampuan akhir kreativitas siswa setelah mengikuti pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning*.

Berdasarkan hasil data penelitian pada kelas IV SD 3 Klaling, diperoleh hasil *pretest* memiliki nilai terendah 54 dan nilai tertinggi 82 dengan nilai rata-rata sebesar 66,36. Sedangkan hasil *posttest* kemampuan kreativitas memiliki nilai terendah 80 dan nilai tertinggi 92 dengan nilai rata-rata 86,05. Rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi dari rata-rata nilai *pretest*, yang

menunjukkan adanya perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan rata-rata nilai *posttest* kemampuan kreativitas siswa kelas IV. Selanjutnya, dilakukan uji prasyarat (uji normalitas) dengan Teknik *Shapiro-Wilk* menggunakan SPSS 25 sebagai berikut:

Tabel 4. Uji Normalitas

Tests of Normality

	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pret est	,170	19	,149	,950	19	,392
Post test	,169	19	,156	,974	19	,847

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan table di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai sig. *pretest* kemampuan kreativitas adalah 0.392 dan nilai sig. *posttest* kemampuan kreativitas adalah 0.847. hal tersebut menunjukkan bahwa nilai sig. *pretest* kemampuan kreativitas > 0.05 atau 0.392 > 0.05 dan nilai sig.

posttest kemampuan kreativitas > 0.05 atau $0.847 > 0.05$. Maka, dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh peneliti berupa *pretest* maupun *posttest* merupakan data yang berdistribusi normal dan dapat dilakukan uji hipotesis. Untuk mengetahui perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* kemampuan kreativitas dilakukan uji *Paired Sampel T-Test*. Berikut hasil uji *Paired Sampel T-Test* menggunakan SPSS 25.

Tabel 5. Uji Paired Sampel T-Test

Paired Differences						
			95% Confidence Interval of the Difference			
	Mean	Std. Deviation	Mean	Lower Bound	Upper Bound	T
Pai Pret - Post test 1	-19,6773	7,81179	-19,6773	-23,4522	-15,9110	-10,80

Berdasarkan tabel hasil uji paired sample t-test tersebut diperoleh nilai signifikansi $0.000 < 0.05$ sehingga

H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kreativitas menggambar siswa kelas IV SD 3 Klaling. Setelah diketahui perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* dilakukan uji N-Gain. Berikut uji N-Gain menggunakan SPSS 25.

Tabel 6. Uji N-Gain

Descriptive Statistics

	N	Mini mu	Max imu	Me an	Std. Devia tion
Ngain_ skor	19	,11	,70	,5622	,14583
Ngain_ persen	19	11,11	70,37	56,2194	14,58295
Valid N (listwise)	19				

Berdasarkan hasil uji N-Gain diperoleh skor sebesar 0.5622, sehingga dikategorikan sebagai peningkatan sedang. Sedangkan hasil N-Gain *Persen* diperoleh rata-rata 56.2194, sehingga dikategorikan

cukup efektif. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* mengalami peningkatan serta hasil uji menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan cukup efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan kreativitas siswa kelas IV SD 3 Klaling.

Berikut hasil analisis uji *N-Gain* pada tiap indikator kemampuan kreativitas siswa:

Tabel 7. Analisis uji *N-Gain* pada tiap indikator

N o	Indikat or Kreativ itas	<i>Pret est</i>	<i>Postt est</i>	<i>N- Ga in</i>	Krite ria
1	Fluency	72,1 4	90,35	0,6 5	Seda ng
2	Flexibili ty	71,2 7	90,35	0,6 6	Seda ng
3	Original ity	70,8 3	91,44	0,7 0	Ting gi
4	Elabora tion	56,0 1	74,24	0,4 1	Seda ng

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji *N-Gain* setiap indikator kemampuan kreativitas siswa menunjukkan bahwa terdapat peningkatan setelah diberikan perlakuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kemampuan kreativitas siswa kelas IV SD 3 Klaling.

Peningkatan kemampuan kreativitas siswa dalam menggambar batik pola geometri tidak hanya ditunjukkan melalui hasil kuantitatif, tetapi juga diperkuat oleh analisis visual terhadap karya yang dihasilkan siswa. Karya batik memperlihatkan pemanfaatan unsur-unsur geometri seperti persegi, segitiga, lingkaran, dan belah ketupat yang disusun secara terstruktur. Baik pola yang terstruktur maupun yang bebas, batik senantiasa memuat nilai filosofis sekaligus keindahan visual yang mendalam (Pasaribu et al., 2024). Motif batik dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran konsep geometri (Sufia dalam Utari et al., n.d.).



Gambar 1. Karya Gambar Batik HAT

Hasil gambar HAT menunjukkan tingkat kreativitas tinggi melalui pengembangan motif yang tersusun rapi dan berulang. Indikator *fluency* terlihat dari banyaknya pola yang memenuhi bidang gambar, sedangkan *flexibility* tampak pada kombinasi bentuk geometri lingkaran, persegi, dan belah ketupat. Indikator *originality* terlihat dari susunan motif berbentuk bunga geometris di dalam lingkaran serta penggunaan gradasi warna. Sementara itu, *elaboration* tampak pada detail garis dan arsiran warna yang memperkaya motif. Unsur geometri yang membentuk karya ini meliputi lingkaran sebagai motif utama, persegi dan belah ketupat sebagai variasi pola, serta garis-garis yang membentuk detail dan pengulangan motif. Sehingga motif batik geometri yang dibuat menyerupai jenis motif ceplok modern.



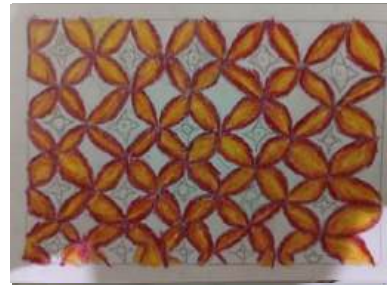
Gambar 2.Karya Gambar Batik DM

Hasil karya gambar batik DM menunjukkan kreativitas sedang. Indikator *fluency* tampak pada pengulangan motif yang konsisten memenuhi bidang gambar, *flexibility* terlihat dari variasi bentuk dan arah pola diagonal, sedangkan *elaboration* muncul melalui detail arsiran garis pada motif. Namun, indikator *originality* masih tergolong cukup karena bentuk dan komposisi yang digunakan relatif sederhana. Unsur-unsur geometri yang tampak pada karya ini meliputi garis diagonal, persegi, belah ketupat, dan pola pengulangan yang membentuk susunan dekoratif khas batik geometri. Motif gambar batik geometri yang dibuat menyerupai jenis morif batik parang.



Gambar 3.Karya Gambar Batik CNH

Hasil gambar batik CNH menunjukkan kreativitas tinggi. Indikator *fluency* terlihat dari banyaknya motif yang memenuhi bidang gambar, *flexibility* tampak pada kombinasi berbagai bentuk geometri seperti segitiga, persegi, belah ketupat, garis diagonal, dan bentuk silang di bagian tengah. Indikator *originality* terlihat dari susunan motif simetris dengan perpaduan warna hijau, kuning, oranye, dan merah muda yang menciptakan tampilan unik, sedangkan *elaboration* tampak pada detail ornamen kecil di sisi kanan dan kiri gambar. Unsur-unsur geometri yang membentuk karya ini meliputi segitiga, persegi, belah ketupat, garis diagonal, bentuk simetris. Motif gambar batik geometri yang dibuat menyerupai jenis motif batik tumpal.



Gambar 4.Karya Gambar Batik ANSP

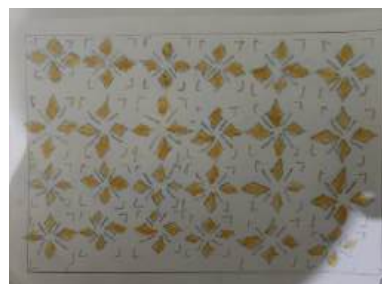
Hasil gambar batik ANSP menunjukkan bahwa kreativitasnya tinggi. Indikator *fluency* terlihat dari banyaknya pengulangan pola yang memenuhi bidang gambar secara konsisten, sedangkan *flexibility* tampak pada kombinasi bentuk lingkaran, kelopak, dan belah ketupat yang saling terhubung. Indikator *originality* terlihat dari susunan motif menyerupai bunga geometris dengan perpaduan warna oranye dan kuning yang khas, sementara *elaboration* tampak pada detail garis dan ornamen kecil di bagian tengah motif. Unsur-unsur geometri yang membentuk karya ini meliputi lingkaran, belah ketupat, garis lengkung, serta pola simetris. Motif gambar batik geometri yang dibuat menyerupai jenis motif batik kawung. (Tremblay et al., 2016)



Gambar 5.Karya Gambar Batik
MAPM

Hasil gambar batik MAPM menunjukkan kreativitas sedang. Indikator *fluency* terlihat dari kemampuan siswa mengulang dan menyusun pola geometri secara teratur pada seluruh bidang gambar. *Flexibility* tampak pada variasi bentuk dan arah pola yang dikombinasikan sehingga menghasilkan susunan motif yang beragam. Indikator *originality* terlihat paling menonjol melalui perpaduan warna biru, oranye, dan putih serta pengembangan pola geometris yang menyerupai bentuk kipas atau lengkungan sehingga memberikan ciri khas tersendiri pada karya. Sementara itu, *elaboration* terlihat dari detail pengulangan motif dan pewarnaan pada setiap bagian pola. Unsur-unsur geometri yang membentuk karya ini meliputi bangun belah ketupat, segitiga, garis lengkung, dan pola simetris berulang. Motif gambar batik geometri yang

dibuat menyerupai jenis motif batik kawung.



Gambar 6.Karya Gambar Batik MRA

Hasil gambar batik MRA menunjukkan kreativitas sedang. Indikator *fluency* terlihat dari kemampuan siswa dalam mengulang dan menyusun motif secara konsisten pada seluruh bidang gambar. Aspek *flexibility* (keluwesan) tampak pada variasi bentuk geometri berupa belah ketupat, garis diagonal, dan pola silang yang dipadukan menjadi motif yang harmonis. Selain itu, *originality* (keunikan) terlihat dari penggunaan kombinasi warna kuning keemasan dengan garis abu-abu yang menghasilkan kesan sederhana namun menarik. Sementara itu, aspek *elaboration* (pengembangan detail) tampak pada penambahan garis-garis kecil dan susunan motif yang simetris sehingga karya terlihat lebih rapi dan estetis. Motif gambar batik geometri yang dibuat menyerupai jenis motif batik nitik.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) dalam meningkatkan kemampuan kreativitas siswa pada kegiatan menggambar batik pola geometri. Model *Project Based Learning* (PJBL) berfokus pada pengembangan kreativitas pendidik dan siswa (Rafik et al., 2022). Pada penelitian ini, peneliti memberikan perlakuan atau treatment kepada siswa sebanyak 3 kali pertemuan, dengan penggunaan model pembelajaran PJBL kemampuan kreativitas siswa meningkat dibanding dengan sebelum diberikan perlakuan. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya perbedaan rata-rata pada hasil nilai *pretest* dan *posttest*. sebelum diberikan perlakuan siswa memperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 66.36, sedangkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 86.05. Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) efektif meningkatkan kemampuan kreativitas siswa karena terdapat perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hal tersebut sejalan dengan penelitian (Anjelifa et al., 2025) terkait model *Project Based*

Learning (PJBL) merupakan pendekatan yang inovatif, kreatif, menyenangkan serta mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran maupun dalam berpartisipasi secara mandiri ketika menyelesaikan proyek yang diberikan.

Peningkatan kreativitas siswa dapat dijelaskan melalui penerapan sintaks model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) yang meliputi penentuan pertanyaan mendasar, perencanaan proyek, penyusunan jadwal, pelaksanaan proyek, monitoring, pengujian hasil, dan evaluasi (Rahayu et al., 2023). Pada tahap awal, guru menyampaikan materi mengenai batik pola geometri serta memberikan contoh karya menggunakan media pembelajaran kartu bergambar. Tahap selanjutnya yaitu perencanaan proyek secara individu, dimana setiap siswa diminta menentukan ide, motif serta bentuk geometri yang akan digunakan dalam karya batik sesuai kreativitasnya masing-masing. Setelah perencanaan selesai, siswa memasuki tahap pelaksanaan proyek. Pada tahap ini, setiap siswa mulai membuat karya batik pola geometri sesuai rancangan

yang telah disusun. Siswa mengembangkan motif dengan memadukan berbagai bentuk geometri serta unsur budaya lokal Kudus ke dalam desain batik. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing, memberi arahan. Selanjutnya dilakukan tahap monitoring dan pengujian hasil. Guru mengamati perkembangan kerja siswa, memberikan masukan terhadap karya yang dibuat, serta menilai kesesuaian hasil proyek dengan tujuan pembelajaran. Tahap terakhir yaitu evaluasi dan presentasi hasil karya. Setiap siswa menampilkan karya batik yang telah dibuat, kemudian menjelaskan konsep, motif, dan makna budaya yang digunakan. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang menunjukkan hasil terbaik, ide paling kreatif, serta ketekunan dalam menyelesaikan proyek.

Analisis data kemampuan kreativitas siswa berdasarkan hasil uji N-Gain membuktikan bahwa terdapat peningkatan. Uji N-Gain digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan kreativitas siswa melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (Tatsar et al.,

2023). Melalui hasil uji N-Gain kemampuan kreativitas menunjukkan peningkatan sebesar 0,5622 yang menunjukkan kategori peningkatannya sedang dan nilai *N-Gain* persen mencapai rata-rata 56,2194 yang ditafsirkan dengan cukup efektif. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 66.36 kemudian meningkat setelah diberikan perlakuan dengan hasil nilai rata-rata *posttest* sebesar 86.05. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan kreativitas siswa yang diperkuat dengan hasil uji N-Gain pada tiap indikator kreativitas pada tabel. Analisis skor masing-masing indikator pada *pretest* dan *posttest* paling tinggi terletak pada indikator ketiga *Originality*, sedangkan indikator yang paling rendah terletak pada indikator keempat yaitu *elaboration*.

Pada indikator pertama *Fluency* rata-rata nilai *pretest* sebesar 72,14 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 90,35 serta N-Gain 0,65 yang menunjukkan peningkatan pada kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan PJBL, siswa lebih mampu menghasilkan banyak ide

atau gagasan dalam membuat motif batik pola geometri. Siswa tidak lagi terpaku pada satu bentuk saja, tetapi dapat mengembangkan berbagai alternatif desain secara lebih lancar.

Indikator kedua yaitu flexibility (keluwesan berpikir) memperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 71,27 dan meningkat menjadi 90,35 pada posttest, dengan nilai N-Gain 0,66 berkategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa siswa semakin mampu melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang serta menciptakan variasi bentuk dan pola yang beragam. Dalam menggambar batik, siswa mampu memadukan beberapa unsur geometri seperti lingkaran, segitiga, persegi, dan garis menjadi motif baru yang lebih variatif. Peningkatan ini terjadi karena PJBL memberikan kebebasan kepada siswa untuk mencoba berbagai kemungkinan desain sesuai kreativitas masing-masing.

Indikator ketiga yaitu originality (keaslian) memperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 70,83 dan meningkat menjadi 91,44 pada posttest, dengan nilai N-Gain 0,70 berkategori tinggi. Nilai ini merupakan peningkatan tertinggi dibanding indikator lainnya.

Hal tersebut menunjukkan bahwa model PJBL sangat efektif dalam mendorong siswa menghasilkan karya yang unik, berbeda, dan memiliki ciri khas tersendiri. Hal ini sejalan dengan penelitian (Susilawati et al., n.d.) tingginya nilai pada indikator keaslian mengindikasikan bahwa siswa cukup mampu menghasilkan ide-ide kreatif. Dalam kegiatan menggambar batik pola geometri, siswa mampu menciptakan motif baru dengan memadukan bentuk geometri dan unsur kebudayaan lokal Kudus secara kreatif. Tingginya indikator originality menandakan bahwa siswa telah berani menampilkan ide orisinal tanpa hanya meniru contoh yang diberikan.

Indikator keempat yaitu elaboration (penguraian/detail) memperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 56,01 dan meningkat menjadi 74,24 pada posttest, dengan nilai N-Gain 0,41 berkategori sedang. Meskipun mengalami peningkatan, nilai indikator ini merupakan yang terendah dibanding indikator lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih memerlukan latihan lebih lanjut dalam mengembangkan detail karya, seperti penambahan ornamen, ketelitian garis, komposisi warna, dan

penyempurnaan motif. Namun demikian, peningkatan nilai tersebut membuktikan bahwa PJBL tetap memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan siswa dalam memperkaya dan menyempurnakan hasil karya.

Indikator *Originality* menjadi yang paling menonjol karena dipengaruhi oleh karakteristik PJBL yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengeksplorasi ide melalui proses proyek. Dalam kegiatan menggambar batik pola geometri, siswa mampu memadukan berbagai bentuk seperti lingkaran, segitiga, persegi, dan garis menjadi motif baru yang lebih kreatif dan variatif. Selain itu, beberapa siswa juga mengembangkan motif berdasarkan lingkungan sekitar maupun unsur budaya lokal Kudus sehingga menghasilkan karya yang lebih orisinal. Kondisi ini menunjukkan bahwa PJBL efektif dalam menciptakan suasana belajar yang mendorong keberanian siswa untuk berpikir kreatif dan inovatif.

Tingginya indikator *originality* dibandingkan indikator lainnya juga menunjukkan bahwa siswa lebih mudah mengembangkan ide baru

daripada memperinci detail karya. Siswa cenderung antusias dalam menciptakan variasi motif yang berbeda, meskipun masih memerlukan latihan dalam aspek elaboration seperti ketelitian garis, penambahan ornamen, dan penyempurnaan motif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa PJBL memberikan pengaruh paling besar terhadap perkembangan kemampuan keaslian ide siswa dalam menggambar batik pola geometri.

Berdasarkan uji *N-Gain* diperoleh hasil rata-rata kemampuan kreativitas 0,5622 yang menunjukkan kategori sedang dan nilai *N-Gain* persen mencapai rata-rata 56,2194 yang ditafsirkan dengan cukup efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan kreativitas menggambar siswa kelas IV SD 3 Klaling. Hal tersebut sejalan dengan penelitian (Nugraha et al., 2023) model pembelajaran *Project Based Learning* terbukti efektif dalam membantu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian (Sinta et al., 2024) bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* dapat

mengembangkan kreativitas siswa dalam menghasilkan karya. Selain itu, penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam membuat karya sehingga kreativitasnya dapat meningkat (Mulyati & Samsudin, 2023).

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD 3 Klaling diperoleh simpulan yaitu penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat mempengaruhi kemampuan kreativitas siswa. Hal tersebut dibuktikan setelah diberikan perlakuan berupa adanya model pembelajaran siswa memperoleh rata-rata sebesar 66.36, sedangkan sebelum diberikan perlakuan siswa memperoleh rata-rata sebesar 86.05. Model pembelajaran *Project Based Learning* efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan kreativitas siswa. Berdasarkan uji *N-Gain* diperoleh hasil rata-rata kemampuan kreativitas 0,5622 yang menunjukkan kategori sedang dan nilai *N-Gain* persen mencapai rata-rata 56,2194 yang ditafsirkan dengan cukup efektif. Maka, dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* (PJBL)

dapat meningkatkan kemampuan kreativitas menggambar kelas IV SD 3 Klaling.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, M., Putri, F. A., Hamidah, S., Nuryanah, S., & Amaliyah, F. (2024). *EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SEKOLAH DASAR*. 501–508.
- Anjelifa, S. M., Fajrie, N., & Ermawati, D. (2025). *Eksplorasi Keterampilan Makrame Sebagai Media Kreativitas dalam Pembelajaran SBdP*. 6, 322–336.
- Aristianti, S. D., Amaliyah, F., & Ismaya, E. A. (2026). *Eksplorasi Pemahaman Konsep IPAS : Efektivitas PjBL-STEAM berbantuan Media Nusantara 3D Explorer*. 9(024).
- Ayuningsih, F., Malikah, S., Nugroho, M. R., Winarti, W., Murtiyasa, B., & Sumardi, S. (2022). Pembelajaran Matematika Polinomial Berbasis STEAM PjBL Menumbuhkan Kreativitas Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8175–8187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3660>
- Erawati, D. Y., Riswari, L. A., & Amaliyah, F. (2025). *Efektivitas media pembelajaran cibatar terhadap pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar*. 8, 64–75.
- Hariyani, T. I., & Artikel, I. (2021). *KREATIVITAS SENI MELALUI METODE COLLECTIVE PAINTING*.
- Kumalasari, N., Fatkhurohman, I., & Fakhriyah, F. (2023).

- Pengembangan E-Modul Berbasis Kearifan Lokal Daerah Grobogan untuk Meningkatkan. 10(2), 554–563.
- Kurniawan, E. Y., Pendidikan, N., & Dasar, S. (2023). *BATIK: NILAI-NILAI PENDIDIKAN DALAM KEGIATAN*. 5(1), 41–50.
- Malasari, R. M., Azura, F. N., Febrianti, A., Rosilia, E., & Amaliyah, F. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Kelas V Sd 5 Klaling. *Conference Of Elementary Studies*, 610–618.
- Mulyati, C., & Samsudin, A. (2023). *Penerapan model pembelajaran project based learning untuk mengetahui gambaran kreativitas seni budaya siswa sekolah dasar*. 06(04), 766–773.
- Nugraha, I. R. R., Supriadi, U., & Iman, M. (2023). *Efektivitas Strategi Pembelajaran Project Based Learning dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa*. 17(1), 39–47.
- Pasaribu, M. A., Nasution, M. I., Mardiana, A., Cahaya, P., & Kartika, D. (2024). *Transformasi Seni Tradisional ke Era Digital: Penerapan Konsep Fraktal dalam Desain Batik Berbasis Website untuk Meningkatkan Kreativitas dan Inovasi*. 4, 8578–8589.
- Rafik, M., Nurhasanah, A., Febrianti, V. P., & Nurdianti, S. (2022). *Telaah Literatur: Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap Kreativitas Siswa Guna Mendukung Pembelajaran Abad 21*. 05(01), 80–85.
- Rahayu, D. M., Putri, Y. A., Wahyuni, N. I., Aeni, K., Fipp, P., & Negeri, U. (2023). *IMPLMENTASI MODEL PEMBELAJARAN PJBL BERBANTUAN MEDIA WORD WALL PADA MATERI NORMA DAN ATURAN KELAS V SD PANCASILA*. 09, 2368–2377.
- Rosalina, M., & Sanoto, H. (2023). Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa Dengan Model Project Based Learning Pelajaran Seni Rupa Kelas Ii Di Sd Negeri Pulutan 02. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 34–46. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.1895>
- Sari, N. F., Septyani, L. A., Fatkhi, A., Astuti, D. D., & Amaliyah, F. (2023). *Pengaruh Kemandirian Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 3 SD 1 Sadang*. 3(1), 229–241.
- Sinta, W., Sari, K., Fajrie, N., & Kironoratri, L. (2024). *Kreativitas Karya Dekoratif Siswa dalam Pembelajaran Project Based Learning pada Kelas IV SD 5 Gondangmanis Kabupaten Kudus*. 6(1).
- Sobah, N. K., Fajrie, N., & Pratiwi, I. A. (2025). *NILAI-NILAI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA MATERI DAUR ULANG MENGGUNAKAN MODEL PJBL SD 6 JEKULO*. 11(September), 316–327.
- Susilawati, A. E., Jaenudin, A., & Yusuf, Y. (n.d.). *ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM MENYELESAIKAN MASALAH SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL (SPLDV)*. 8(20), 206–217.
- Tatsar, M. Z., Rohman, D. C., Salamah, U., Nahdlatul, S., &

- Pasuruan, U. (2023). *Analisis Kemampuan Kreativitas Siswa Berbasis Proyek Energi Terbarukan Berbantuan Model Pembelajaran Project Based Learning pada Kurikulum Merdeka kehidupan manusia . Implementasi fisika dalam bentuk teknologi memberikan manfaat yang dalam kelas , yaitu faktor internal dan faktor eksternal . Salah satu faktor eksternal yang digunakan . Penting untuk memilih model pembelajaran yang mampu mengatasi berbagai pembelajaran dapat diukur melalui perubahan yang terjadi pada siswa , termasuk perubahan.* 3(1), 23–35.
- Tremblay, J., Regnerus, M. D., Educação, S. D. A. S. N. D. E., Júnior, F. T., Sanfelice, J. L., Tavares Júnior, F., Dourado, L. F., Brito, M. M. A. de, Maiti, Bidinger, Sposito, M. P., Dubet, F. F., Ribeiro, C. A. C., Silva, N. do V., Barbosa, M. L. de O., Cunha, N. M., Dayrell, J., Rogošić, S., Baranović, B., ... Alves, S. (2016). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における 健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Educacao e Sociedade*, 1(1), 1689–1699. <https://doi.org/https://doi.org/10.32832/jpg.v4i3.14383>
- Utari, P. D., Putri, A. S., Sari, G., & Firmansyah, Y. (n.d.). *Analisis Pola Batik Parang dalam Perspektif Etnomatematika melalui Geometri Transformasi.* November 2025, 923–933.