

**IMPLEMENTASI MODEL PROJECT BASED LEARNING DALAM PENGEMBANGAN
KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN SENI RUPA KELAS III SEKOLAH
DASAR**

Indriani Fauziah¹, Melsya Firtikasari²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Universitas Nusa Putra

indriani.fauziah_sd23@nusaputra.ac.id, melsya.firtikasari@nusaputra.ac.id,

ABSTRACT

This research is motivated by the low level of student creativity in Fine Arts learning in elementary schools, characterized by students' limited ability to develop ideas, imagine, and produce work independently. This study aims to describe the implementation of the Project-Based Learning (PjBL) model in developing student creativity in Fine Arts learning for grade IIIB students at SD Negeri 1 Nagrak and to identify supporting and inhibiting factors. The study used a qualitative approach with descriptive methods. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. The study subjects consisted of 43 grade IIIB students at SD Negeri 1 Nagrak. The results showed that the application of the Project-Based Learning model to the topic of making collages from colored paper improved student creativity. Through the stages of determining fundamental questions, project planning, scheduling, project implementation, presentation of work, and evaluation, students became more active, creative, confident, and able to work well in groups. Student creativity was evident in their ability to develop ideas, select color combinations, and produce diverse and original collage designs. Supporting factors for PjBL implementation included teacher support, availability of tools and materials, student enthusiasm, and good group cooperation. The inhibiting factors include differences in student abilities, low self-confidence among some students, and limited learning time. Based on the research results, it can be concluded that the Project-Based Learning (PjBL) model is effective in developing student creativity in Fine Arts lessons in elementary schools. Therefore, this model can be used as an innovative learning alternative to increase student engagement, creativity, and self-confidence.

Keywords: *Project-Based Learning, Creativity, Fine Arts*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran Seni Rupa di sekolah dasar yang ditandai dengan kurangnya kemampuan siswa dalam mengembangkan ide, berimajinasi, dan menghasilkan karya secara mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model Project Based Learning (PjBL) dalam mengembangkan kreativitas siswa pada pembelajaran Seni Rupa kelas III B SD Negeri 1 Nagrak serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat pelaksanaannya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri atas 43 siswa kelas III B SD Negeri 1 Nagrak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Project

Based Learning pada materi membuat karya kolase dari kertas warna mampu meningkatkan kreativitas siswa. Melalui tahapan penentuan pertanyaan mendasar, perencanaan proyek, penyusunan jadwal, pelaksanaan proyek, presentasi hasil karya, dan evaluasi, siswa menjadi lebih aktif, kreatif, percaya diri, serta mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok. Kreativitas siswa terlihat dari kemampuan mengembangkan ide, memilih kombinasi warna, serta menghasilkan desain kolase yang beragam dan orisinal. Faktor pendukung implementasi PjBL meliputi dukungan guru, ketersediaan alat dan bahan, antusiasme siswa, dan kerja sama kelompok yang baik. Adapun faktor penghambatnya yaitu perbedaan kemampuan siswa, rendahnya kepercayaan diri sebagian siswa, serta keterbatasan waktu pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model Project Based Learning (PjBL) efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa pada pembelajaran Seni Rupa di sekolah dasar. Oleh karena itu, model ini dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan keaktifan, kreativitas, dan kepercayaan diri siswa.

Kata Kunci : *Project Based Learning*, Kreativitas, Seni Rupa

A. Pendahuluan

Kreativitas merupakan salah satu kemampuan penting yang perlu dikembangkan pada siswa sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran seni rupa yang menuntut kemampuan berekspresi, berimajinasi, dan menghasilkan karya. Pembelajaran seni rupa sebagai bagian dari muatan pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) memiliki potensi besar untuk menumbuhkan kreativitas melalui eksplorasi visual dan proses berpikir estetis. Dengan melatih kreativitas anak sejak dini akan menjadikan anak lebih terampil dalam menemukan solusi permasalahan (Khoerun Nisa dan Budi Kurnia et al., 2025) Kreativitas tidak hanya berkaitan dengan

kemampuan menghasilkan produk, tetapi juga melibatkan proses berpikir yang meliputi kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi ide. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, kreativitas menjadi kompetensi esensial yang harus dimiliki siswa untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan dan perkembangan zaman

Pada kenyataannya, tingkat kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari sebagian besar siswa yang cenderung meniru contoh yang diberikan guru tanpa mencoba mengembangkan ide atau gagasan sendiri. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat

pada guru (teacher-centered), sehingga siswa kurang aktif dan kurang mendapatkan kesempatan untuk bereksplorasi secara mandiri. Permasalahan tersebut diduga disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, di mana guru lebih dominan dalam memberikan contoh dan arahan, sementara siswa hanya mengikuti instruksi yang ada. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dalam mengeksplorasi ide dan kurang terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan temuan penelitian yang menyatakan bahwa rendahnya kreativitas siswa dapat disebabkan oleh kurangnya kepercayaan diri serta terbatasnya kesempatan untuk mengembangkan ide dalam proses pembelajaran (Gusti & Rahayuningtyas, 2024)

Urgensi dari permasalahan tersebut yaitu perlu diterapkannya pendekatan pembelajaran yang inovatif, seperti pembelajaran berbasis proyek, serta teknik seni yang bervariasi agar siswa dapat lebih bebas dalam mengembangkan ide dan menghasilkan karya yang orisinal. Dengan adanya upaya tersebut,

diharapkan kreativitas siswa kelas III SD Negeri 1 Nagrak dapat berkembang dan pembelajaran seni rupa menjadi lebih bermakna. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan memberikan pengalaman belajar yang autentik.

Model pembelajaran merupakan rangkaian pendukung dalam proses pembelajaran, dimana siswa dapat terlibat aktif dalam prosesnya. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *Project Based Learning (PjBL)*. *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam merancang, melaksanakan, dan menghasilkan suatu proyek atau produk nyata. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, bekerja secara kolaboratif, serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif. Model pembelajaran ini juga mendorong siswa untuk lebih mandiri dalam belajar dan bertanggung jawab

terhadap hasil karyanya (Dwi Nursanti & Saptuti Susiani, 2024)

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas III SD Negeri 1 Nagrak, ditemukan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan kreativitas pada pembelajaran Seni Rupa. Sebagian siswa cenderung meniru contoh yang diberikan guru dan belum mampu mengembangkan ide secara mandiri.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model Project Based Learning (PjBL) dapat meningkatkan kreativitas siswa. PjBL mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna karena siswa terlibat langsung dalam proses perencanaan hingga penyelesaian proyek. Selain itu, model ini juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, motivasi belajar, serta keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran. Bahkan, dalam konteks sekolah dasar, PjBL dinilai efektif dalam mengembangkan sikap kreatif siswa melalui kegiatan pembelajaran yang kontekstual dan berbasis pengalaman nyata (Musa & Kamal, 2024)

Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji implementasi PjBL pada pembelajaran Seni Rupa kelas III sekolah dasar, terutama dalam kegiatan pembuatan karya kolase, masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai implementasi PjBL dalam mengembangkan kreativitas siswa pada pembelajaran Seni Rupa kelas III SD Negeri 1 Nagrak.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model Project Based Learning (PjBL) dalam mengembangkan kreativitas siswa pada pembelajaran Seni Rupa serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat pelaksanaannya.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif menekankan pada pemahaman terhadap permasalahan dalam kehidupan sosial berdasarkan kondisi nyata (*Natural setting*) yang bersifat holistik, kompleks, dan mendalam. Jenis penelitian deskriptif dipilih karena bertujuan untuk menggambarkan secara jelas dan

terperinci tentang peristiwa, fenomena, serta situasi yang terjadi, sehingga dapat memberikan pemahaman yang utuh (Ananta Maulida, 2025). Subjek penelitian terdiri atas 43 siswa kelas III B SD Negeri 1 Nagrak dan guru kelas III B yang terlibat dalam pembelajaran Seni Rupa. Lokasi yang diambil dalam penelitian ini adalah SD Negeri 1 Nagrak yang terletak di Jalan Surya kencana NO. 34, Nagrak Utara, Kec. Nagrak, Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat, dengan kode pos 43356.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan secara langsung terhadap partisipan di lingkungannya. Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang memungkinkan peneliti mendapatkan data yang komprehensif. Dokumentasi dapat berupa catatan lapangan, foto kegiatan, dan contoh hasil pekerjaan siswa digunakan sebagai data pendukung sekaligus sarana untuk memverifikasi temuan penelitian. Dokumentasi dalam

penelitian kualitatif merupakan pelengkap dari teknik pengumpulan data lain seperti observasi dan wawancara (Faqih et al., 2026)

Analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan menyederhanakan data yang relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya data disajikan dalam bentuk uraian naratif sehingga mudah dipahami. Tahap terakhir yaitu penarikan kesimpulan berdasarkan temuan yang diperoleh selama penelitian. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi teknik dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Triangulasi digunakan untuk memastikan konsistensi dan kredibilitas data sehingga hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bagian ini, akan dibahas mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan. Penelitian ini dilaksanakan di kelas III B SD Negeri 1 Nagrak dengan jumlah peserta didik sebanyak

43 siswa, terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 24 siswa perempuan. Penelitian dilakukan pada mata pelajaran Seni Rupa dengan materi Membuat Karya Kolase dari Kertas Warna menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL). Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan sesuai sintaks model Project Based Learning, yaitu penentuan pertanyaan mendasar, perencanaan proyek, penyusunan jadwal, pelaksanaan proyek, monitoring kegiatan, presentasi hasil karya, dan evaluasi pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, implementasi model Project Based Learning (PjBL) di kelas III B SD Negeri 1 Nagrak menunjukkan adanya perubahan pola aktivitas pembelajaran dibandingkan kondisi sebelum penelitian dilakukan. Berdasarkan hasil observasi awal, sebelum model ini diterapkan, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran masih tergolong rendah. Siswa cenderung bersikap pasif dan lebih banyak mendengarkan penjelasan guru, dengan sedikit inisiatif untuk bertanya, mengemukakan pendapat, maupun terlibat dalam diskusi. Metode pembelajaran sebelumnya masih

berpusat pada guru bukan berpusat pada siswa, sehingga siswa kurang memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi dan berperan aktif dalam kegiatan belajar.

Implementasi model *Project Based Learning* dilakukan melalui enam tahap utama:

1. **Pertanyaan mendasar**
Guru memberikan pertanyaan pemantik: *"Bagaimana cara membuat karya kolase yang menarik dan rapi dari potongan kertas warna?"*
2. **Perencanaan Proyek**
Siswa dibagi menjadi 8 kelompok (masing-masing 5-6 siswa). Setiap kelompok menentukan warna yang akan di tempel pada karya kolase.
3. **Penyusunan Jadwal**
Proyek dilaksanakan dalam dua kali pertemuan (2 x 35 menit).
4. **Pelaksanaan Proyek**
Siswa mulai menggunting, menyusun, dan menempel potongan kertas sesuai desain. Guru membimbing serta memonitor kerja sama kelompok.
5. **Presentasi Hasil Karya**
Setiap kelompok mempresentasikan hasil kolase di depan kelas.

6. Evaluasi dan Refleksi Guru bersama siswa melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran dan hasil karya.

Penerapan model Project Based Learning (PjBL) pada materi kolase dalam mata pelajaran seni rupa kelas III B SD Negeri 1 Nagrak menunjukkan kecenderungan munculnya berbagai indikator kreativitas siswa selama proses pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa setelah penerapan model ini, teridentifikasi siswa lebih banyak terlibat dalam diskusi, bertanya, dan menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya dalam diskusi kelompok dan proses pembuatan karya. Siswa tidak lagi ragu menyampaikan ide, bertanya, maupun memberikan pendapat terkait rancangan karya yang akan dibuat.

Tabel 1. Hasil Observasi, Wawancara Guru dan Siswa

N o	Aspek dan Indikat or	Obser vasi	Wawa ncara Guru	Waw ancar a Siswa
Implementasi Project Based Learning (PjBL)				
1	Peren canaa n	Dari hasil observ	Dari hasil wawa	Dari hasil wawa

Pemb elajar an	asi, guru telah memp ersiap kan peran gkat pembe lajaran , media, serta menjel askan tujuan dan tahapa n <i>Project Based Learn ing</i> secara runtut sehing ga siswa mema hami kegiat an yang akan dilaku kan. Guru juga memb erikan pertan yaan peman tik untuk menari k perhati an	ncara denga n guru kelas, sebelu m proye k dimula i, siswa diberik an pertan yaan pema ntik agar munc ul rasa ingin tahu.	ncara deng an siswa , selam a pemb elajar an berla ngsun g, siswa mera sa guru menje laska n langk ah- langk ah kegiat an deng an jelas sehin gga mere ka meng etahui apa yang harus dikerj akan terlebi h dahul u sebel um mem buat karya
----------------------	--	--	--

		siswa sebelum proyek dimulai.		kelas.		3 .	Pelaksanaan Proyek	Pada saat pelaksanaan proyek, siswa mulai mengging, menyusun, dan menempel potongan kertas sesuai rancangan. Guru berkeliling memantau setiap kelompok dan membantu apabila terdapat kesulitan teknis.	Pada tahap pelaksanaan, guru lebih banyak memantau perkembangan siswa secara langsung dan memberikan arahan apabila terdapat kesalahan dalam proses pembuatan karya.	Pada tahap pelaksanaan proyek siswa merasa senang karena dapat dikerjakan bersama teman dan guru selalu membantu apabila mengalami kesulitan.
2 .	Perencanaan Proyek	Selama observasi, guru memberikan kesempatan kepada siswa berdiskusi menentukan bentuk gambar, alat dan bahan yang akan digunakan. Guru hanya memberikan arahan apabila terdapat kelompok yang mengalami kesulitan.	Dalam hal ini, siswa diberikan kebebasan memilih proyek sesuai kemampuan mereka agar dapat mengembangkan ide sendiri.	Siswa menyampaikan bahwa mereka dapat berdiskusi dengan teman sekelompok dalam menentukan gambar yang akan dibuat sehingga pengerjaan proyek menjadi lebih mudah.		4 .	Prentasi dan Evaluasi	Setelah karya selesai, guru memberikan kesempatan kepada	Guru menyampaikan bahwa penilaiannya tidak hanya dilakukan	Sebagian siswa mengaku merasa senang ketika dapat

		siswa untuk menunjukkan hasil karyanya kemudian memberikan umpan balik terhadap proses maupun hasil karya siswa.	pada hasil akhir, tetapi juga memperhatikan proses pengerjaan proyek, kerja sama, dan usaha setiap siswa selama kegiatan berlangsung.	memperlihatkan hasil karya di depan kelas walaupun masih ada beberapa siswa yang kurang percaya diri saat menjelaskan hasil karyanya.			sendiri, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang melihat contoh dari guru sebagai acuan.	namun sebagai siswa masih membutuhkan contoh sebelumnya mengembangkan gagasan mereka sendiri.	a-benda yang terlihat di sekitarnya sehingga memudahkan mereka menentukan bentuk yang akan dibuat.
Pengembangan Kreativitas Siswa					2	Keluwesan Menggunakan Media	Selama kegiatan berlangsung siswa mencoba mengombinasikan warna dan menyusun berbagai bentuk potongan kertas sesuai	keberanian siswa dalam mengeksplorasi warna dan bentuk masih beragam. Sebagai siswa sudah berani mencoba variasi baru,	Sebagian besar siswa mengaku senang mencoba berbagai warna dan bentuk karena membuat hasil karya menja
1	Mengembangkan Ide	Dari hasil observasi selama pembelajaran, sebagai siswa mulai mampu menentukan ide gambar	Dari hasil wawancara dengan guru kelas, kemampuan siswa dalam menghasilkan ide sudah mulai berkembang,	Dari hasil wawancara dengan siswa, Siswa menyampaikan bahwa ide gambar diperoleh dari bend					

		kreativitas masing-masing, walaupun belum seluruh siswa berani mencoba variasi baru.	sedangkan sebagai lainnya masih mengikuti contoh yang diberikan guru.	di lebih menarik.
3.	Keberanian Menampilkan Hasil Karya	Saat presentasi hasil karya, hanya sebagai siswa yang berani menjelaskan hasil karyanya di depan kelas, sedangkan beberapa siswa masih terlihat malu dan kurang percaya diri.	Rasa percaya diri siswa mulai berkembang meski pun masih perlu terus dilatih melalui kegiatan presentasi secara berulang.	Siswa mengaku merasa senang ketika hasil karyanya dinilai bagus oleh guru dan teman-temannya. Tetapi ada juga sebagian siswa yang masih kurang percaya diri

				dan merasa malu.
4.	Keaktifan dan Kerja Sama	Selama observasi terlihat siswa bekerja sama dalam kelompok, saling membantu menyipkan alat dan bahan, serta berdiskusi untuk menyelesaikan proyek. Meski pun demikian, keaktifan setiap siswa belum merata.	sebagai besar siswa mulai aktif berdiskusi, tetapi masih terdapat beberapa siswa yang kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat sehingga perlu diberikan motivasi.	Siswa menyampaikan bahwa mereka lebih senang belajar secara berkelompok karena dapat saling membantu ketika mengalami kesulitan dalam membuat karya kolase.

Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan selama penelitian, implementasi model PjBL pada pembelajaran seni rupa di kelas III B SD Negeri 1 Nagrak menunjukkan adanya kecenderungan berkembangnya indikator kreativitas siswa berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran, mulai dari perencanaan hingga penyelesaian proyek. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan ide, berimajinasi, serta mengekspresikan gagasan melalui karya kolase yang dibuat. Penelitian ini sejalan dengan (Muhammad Rafik et al., 2022) Model pembelajaran berbasis proyek dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari materi dengan berbagai cara. Siswa akan memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi banyak materi dalam berbagai cara, terlibat dalam pemecahan masalah, dan terlibat dalam kegiatan desain produk.

Proses pengembangan kreativitas siswa terlihat pada saat kegiatan perencanaan dan pelaksanaan proyek. Siswa diberi kebebasan untuk menentukan bentuk gambar, memilih kombinasi warna, serta menyusun potongan-potongan kertas sesuai dengan ide yang dimiliki. Kondisi tersebut memungkinkan siswa untuk menunjukkan kemampuan berpikir kreatif yang ditandai dengan munculnya berbagai variasi desain kolase yang berbeda antara satu kelompok dengan kelompok lainnya. Beberapa kelompok mampu menghasilkan karya yang unik dengan memadukan berbagai bentuk geometris dan non-geometris secara menarik dan rapi. Menurut (Irfan Rizkiana Raja Nugraha¹, 2023) Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan suatu hal baru, cara-cara baru, model baru, yang berguna bagi dirinya dan masyarakat. Hal-hal baru itu tidak selalu sesuatu yang sama sekali tidak pernah ada sebelumnya, unsur-unsurnya bisa saja telah ada sebelumnya, tetapi individu menemukan kombinasi baru, konstruk baru yang memiliki kualitas yang berbeda dengan keadaan

sebelumnya. Jadi, hal baru itu adalah sesuatu yang bersifat inovatif. Kreativitas memegang peranan penting dalam kehidupan dan perkembangan manusia. Kreativitas banyak dilandasi oleh kemampuan intelektual, seperti intelegensi bakat dan kecakapan hasil belajar, tetapi juga didukung oleh faktor-faktor afektif dan psikomotor.

Selain itu, selama proses diskusi kelompok, siswa menunjukkan kemampuan bekerja sama dan bertukar ide dengan anggota kelompoknya. Kegiatan ini teridentifikasi sebagai aktivitas yang memungkinkan siswa menunjukkan keluwesan berpikir dalam menemukan solusi ketika mengalami kesulitan dalam menyusun atau menempelkan potongan kertas. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan motivasi sehingga siswa dapat menyelesaikan proyek dengan baik. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan berpusat pada aktivitas siswa.

Berdasarkan hasil wawancara, guru mengamati adanya kecenderungan meningkatnya keberanian siswa dalam

menyampaikan pendapat dan mempresentasikan hasil karya. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai berani menyampaikan pendapat, bertanya, dan mempresentasikan hasil karya di depan kelas. Antusiasme siswa selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek selama penelitian terlihat suasana pembelajaran yang lebih interaktif dengan keterlibatan siswa yang lebih tinggi dibandingkan hasil observasi awal. Temuan ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa Project Based Learning memberikan pengalaman belajar yang autentik dan mampu mendorong siswa untuk berpikir kreatif melalui kegiatan yang berorientasi pada produk atau karya nyata.

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa faktor pendukung dalam implementasi PjBL pada pembelajaran seni rupa. Faktor tersebut antara lain dukungan guru dalam membimbing proses pembelajaran, ketersediaan alat dan bahan yang mudah diperoleh, antusiasme siswa yang tinggi dalam mengikuti kegiatan proyek, serta

adanya kerja sama yang baik antar anggota kelompok. Faktor-faktor tersebut membantu kelancaran pelaksanaan proyek dan mendukung perkembangan kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung.

Di samping faktor pendukung, ditemukan pula beberapa faktor penghambat. Salah satu kendala yang muncul adalah perbedaan kemampuan siswa dalam menuangkan ide dan menyelesaikan tugas proyek. Selain itu, terdapat beberapa siswa yang masih kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapat dalam diskusi kelompok. Keterbatasan waktu pembelajaran juga menjadi hambatan karena proses pembuatan proyek membutuhkan waktu yang cukup panjang agar hasil karya dapat diselesaikan secara optimal. Namun demikian, guru melakukan berbagai upaya untuk mengurangi hambatan tersebut melalui pendampingan, pembagian tugas, dan pengelolaan waktu pembelajaran. Dalam hal ini untuk mengatasi hambatan, kemampuan guru juga perlu diperhatikan dan dikembangkan supaya dapat mendukung pengembangan Kreativitas siswa dalam pelajaran

Seni Rupa dapat terealisasi dengan baik. Beberapa Kepala Sekolah di sebagian tempat menyebutkan kurangnya keahlian seni di kalangan guru kelas reguler sebagai hambatan sedang atau serius untuk meningkatkan akses siswa terhadap pendidikan seni.

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, penelitian ini menunjukkan bahwa selama implementasi Project Based Learning teridentifikasi berbagai indikator kreativitas siswa, seperti munculnya variasi ide, keterlibatan dalam diskusi, kerja sama kelompok, serta keberanian mempresentasikan hasil karya. Temuan tersebut memberikan gambaran mengenai pelaksanaan Project Based Learning dalam pembelajaran Seni Rupa di kelas III SD Negeri 1 Nagrak tanpa dimaksudkan untuk menunjukkan hubungan sebab-akibat. Hal ini terlihat dari meningkatnya keaktifan siswa dalam pembelajaran, munculnya berbagai ide kreatif dalam pembuatan karya kolase, meningkatnya kemampuan bekerja sama, serta tumbuhnya rasa percaya diri siswa dalam mengemukakan pendapat dan

mempresentasikan hasil karyanya. Oleh karena itu, model Project Based Learning dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Seni Rupa. Dengan adanya penelitian ini penulis mengajak guru kelas dan pihak sekolah serta pembaca untuk terus berinovasi dan merancang kegiatan pembelajaran yang strategis agar proses pembelajaran di kelas siswa dapat terdorong aktif dan responsif terhadap pelajaran seni rupa supaya siswa dapat mengembangkan ide dan mendukung kreativitas selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

D. Kesimpulan

Implementasi model *Project Based Learning (PjBL)* pada pembelajaran Seni Rupa materi membuat karya kolase di kelas III B SD Negeri 1 Nagrak terbukti mampu mengembangkan kreativitas siswa. Penerapan PjBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam setiap tahapan pembelajaran, mulai dari perencanaan, pelaksanaan proyek, hingga presentasi hasil karya. Melalui kegiatan tersebut, siswa lebih bebas

mengekspresikan ide, berimajinasi, serta menghasilkan karya yang beragam dan orisinal.

Penerapan model PjBL juga meningkatkan keaktifan, rasa percaya diri, kemampuan bekerja sama, dan keterampilan berkomunikasi siswa. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih berani menyampaikan pendapat, bertanya, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna, dan berpusat pada siswa. Keberhasilan implementasi PjBL didukung oleh peran guru sebagai fasilitator, ketersediaan alat dan bahan, antusiasme siswa, serta kerja sama yang baik dalam kelompok. Namun, pelaksanaannya masih menghadapi beberapa kendala, seperti perbedaan kemampuan siswa, kurangnya rasa percaya diri sebagian siswa, dan keterbatasan waktu pembelajaran. Meskipun demikian, hambatan tersebut dapat diatasi melalui pendampingan guru, pembagian tugas yang jelas, dan pengelolaan waktu yang efektif.

Dengan demikian, implementasi PjBL dapat menjadi

alternatif model pembelajaran yang efektif dalam mendukung pengembangan kreativitas siswa pada pembelajaran Seni Rupa di sekolah dasar. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, kolaboratif, dan kreatif melalui kegiatan berbasis proyek yang menghasilkan karya nyata.

DAFTAR PUSTAKA

Ananta Maulida. (2025).

4_Ananta+Maulida_Peran+Guru+Dalam+Penerapan+Pembelajaran+Kolaboratif+Untuk+Meningkatkan+Efektivitas+Pembelajaran+Seni+Budaya+dan+Prakarya+Dikelas+IV+SDN+02+Cibatu. *Jurnal pendidikan dasar*, 10. <https://doi.org/https://10.23969/jp.v10i03.33881>

Dwi Nursanti, A., & Saptuti Susiani, T. (2024). *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas dalam Pembelajaran Seni Rupa tentang Tekstur pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Bumirejo Tahun Ajaran 2023/2024*. 12.

Faqih, A. S., Zamroni, S. V., & Fitriani, D. (2026). PT. Media Akademik Publisher
IMPLEMENTASI METODE
PROJECT BASED LEARNING
(PJBL) DALAM

PEMBELAJARAN SENI RUPA
DI KELAS III DI MADRASAH
IBTIDAIYAH DARUL ULUM
WIDANG. *Maret*, 4(3), 3031–
5220. <https://doi.org/10.62281>

Gusti, G. P., & Rahayuningtyas, W. (2024). Model Project Based Learning dalam Pembelajaran Seni Rupa untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas VIII SMP. *Journal of Language Literature and Arts*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.17977/um064v5i12025p1-11>

Irfan Rizkiana Raja Nugraha1, U. S. Mokh. I. F. (2023).
5+Artikel_Irfan+Rizkiana_Revisi_sudah. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (Unikama)*, 17. <https://doi.org/https://10.21067/jp.pi.v17i1.8608>

Khoerun Nisa dan Budi Kurnia, S., Khoerun Nisa, S., & Kurnia, B. (2025). *PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PJBL) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR PADA PEMBELAJARAN SENI RUPA IMPLEMENTATION OF PROJECT-BASED LEARNING (PJBL) MODEL TO ENHANCE CREATIVITY OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IN VISUAL ARTS LEARNING*. 4, 593–603. <https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.p593-603>

Muhammad Rafik, Vini Putri
Febrianti, Afifah Nurhasanah, &

Siti Nurdianti Muhajir. (2022).
Telaah Literatur: Pengaruh
Model Pembelajaran Project
Based Learning (PjBL) terhadap
Kreativitas Siswa Guna
Mendukung Pembelajaran Abad
21. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*,
5(1), 80–85.
<https://doi.org/10.21009/jpi.051.10>

Musa, M. M., & Kamal, R. (2024).
Project-based Learning Model for
strengthening Elementary
students' creativity in Sciences.
*Jurnal Kependidikan Penelitian
Inovasi Pembelajaran*, 8(1), 29–
42.
<https://doi.org/10.21831/jk.v8i1.71718>