

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA
MENGUNAKAN MODEL PROJECT BASED LEARNING MATA PELAJARAN
SENI RUPA MELALUI KOLASE MIX MEDIA**

Eko Anis Setyorini¹, Dyah Worowirastri Ekowati², Fitria Febriyanti³

^{1,2} PPG FKIP Universitas Muhammadiyah Malang

³ SDN Purwanto 1 Malang

¹ekoanis97@gmail.com, ²worowirastri@umm.ac.id, ³fitfitriafebriyanti@gmail.com

ABSTRACT

The creative skill of the 21st century was ranked among those skills that students had to master. However, the fact in the field of students who can think creatively is very little. So it takes a learning process that can develop students to improve these skills. The study is aimed at knowing the effectiveness of the application of a project-based learning model (PJBL) to a student's creative thinking skills through the media collage mix. Studies are conducted using two cycles. Each cycle takes two meetings. The research participants were twenty-eight elementary school students. Data was collected through the teacher observation sheet. Research suggests that the application of a significant project-based learning model can enhance students' creative thinking ability. Furthermore, the application of project-based learning models encourages students to be more motivated, directly involved, and active in learning. Overall, research indicates that a project-based learning model is effective in improving students' creative thinking skills. The study also emphasizes the importance of allowing students to collaborate or be grouped to explore material concepts

Keywords: Creative thinking skills, Project-based learning model, 21 st century skill

ABSTRAK

Keterampilan berpikir kreatif pada abad 21 tergolong dalam keterampilan yang wajib dikuasai oleh siswa. Namun, fakta dilapangan siswa yang dapat berpikir secara kreatif masih sangat sedikit. Sehingga dibutuhkan proses pembelajaran yang dapat mengembangkan siswa untuk meningkatkan keterampilan ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa melalui *kolase mix media*. Penelitian dilakukan menggunakan dua siklus. Disetiap siklus dilakukan dua kali pertemuan. Partisipan penelitian adalah siswa kelas 1 SD Purwanto 1 Malang yang berjumlah 28 siswa. Data dikumpulkan melalui lembar observasi guru. Hasil penelitian menyatakan bahwa penerapan model *Project Based Learning* secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Selain itu, penerapan model *Project Based Learning* mendorong siswa untuk lebih termotivasi, terlibat secara langsung, dan aktif dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Penelitian ini juga menekankan pentingnya memberikan peluang kepada siswa untuk berkolaborasi atau berkelompok dalam mengeksplorasi konsep materi.

Kata Kunci: *Keterampilan Berpikir kreatif, Model Project Based Learning, Keterampilan abad 21*

A. Pendahuluan

Keterampilan berpikir kreatif tergolong keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa pada era saat ini (Umam & Jiddiyah, 2020). Alasannya, pada era tersebut muncul berbagai tuntutan zaman yang semakin kompleks (Sugiyarti et al., 2018). Perkembangan teknologi yang begitu pesat menjadi faktor utama manusia untuk lebih berpikir kreatif (Yunianto et al., 2014). Tahapan yang terdapat dalam proses berpikir kreatif mulai dari tahap persiapan, inkubasi, pengetahuan, evaluasi, dan elaborasi sangat penting dalam menghasilkan suatu inovasi untuk menjawab permasalahan dalam kehidupan nyata (Santrock dalam Ansori, 2019). Selain itu, keterampilan berpikir kreatif juga sangat bermanfaat untuk siswa dalam menciptakan kreasi dan ekspresi berpikir (Pradipta et al., 2020). Sehingga sangat penting bagi siswa untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dalam upaya menghadapi perkembangan teknologi dan terjadinya perubahan yang dinamis (Siswono, 2016).

Kenyataannya penerapan pembelajaran berpikir kreatif di Indonesia pada siswa masih kurang optimal (Dewi et al., 2017). Berdasarkan hasil laporan *Programmer for International Student Assesment (PISA)*, Indonesia masih tergolong dengan kemampuan berpikir kreatif tergolong rendah (Hasanah, 2021). Selain itu permasalahan rendahnya relevansi pendidikan dengan kebutuhan, menjadi faktor utama rendahnya penerapan keterampilan berpikir kreatif peserta didik Indonesia (Agustang, 2021). Implementasi keterampilan berpikir kreatif pada siswa adalah solusi untuk memenuhi kebutuhan dan menyelesaikan tantangan serta permasalahan di era abad ke 21 (Janah et al., 2019). Sebab itu, diharapkan pembelajaran di semua lembaga baik formal dan non formal mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif pada siswa.

SDN Purwantoro tergolong lembaga pendidikan formal yang terletak di kota Malang dengan input

siswa tergolong berakademik sedang. Berdasarkan dari kegiatan observasi yang sudah dilakukan di kelas satu, guru kelas belum dapat mengoptimalkan proses pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Pada kegiatan pembelajaran seni rupa, guru masih menggunakan media pembelajaran yang berbasis dua dimensi. Guru juga masih belum menggunakan model pembelajaran yang dapat menstimulus berpikir kreatif siswa. Sehingga berdampak pada siswa yang terlihat kurang antusias dan cenderung pasif. Selain itu, proses pembelajaran nampak berjalan secara satu arah dengan guru yang lebih mendominasi kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, perlu adanya usaha yang dapat mendorong kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas 1 dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat selama proses pembelajaran seni rupa berlangsung.

Seni pada era digital tidak sebatas karya yang dapat dinikmati melainkan seni memiliki berbagai fungsi yang meliputi fungsi religi, komunikasi, rekreasi, artistik, guna dan terapi (Suhaya, 2016). Seni rupa

merupakan salah cabang kesenian, yang menjadi salah satu pilihan mata pelajaran pada kurikulum merdeka. Pendidikan seni berpotensi besar mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan mengelola berbagai kemampuan pada siswa (Cinthya & Kusuma, 2018). Selanjutnya, pendidikan seni dapat membentuk siswa dengan kemampuan motorik, kemampuan kognitif, kemampuan psikomotorik berkembang secara maksimal (Mayar et al., 2022). Oleh sebab itu, pembelajaran seni khususnya seni rupa dapat mengembangkan potensi dan berbagai kemampuan pada siswa.

Model *Project Based Learning* berpotensi dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif (Rahayu et al., 2017). *Project based Learning* (PjBL) memiliki kelebihan dapat mendorong siswa dalam mengembangkan ide atau inovasi yang dapat digunakan atau diterapkan secara nyata (Fitriyah & Ramadani, 2021). Model *Project Based Learning* memberikan peluang pada siswa untuk bereksplorasi dan menghasilkan produk (Wahyu et al., 2018). Berdasarkan pernyataan di atas, model *Project Based Learning*

berpeluang besar untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif karena melibatkan siswa dalam menyelesaikan permasalahan kehidupan nyata.

Penelitian yang mengkaji pengaruh model *Project Based Learning* sebenarnya sudah banyak dilakukan oleh peneliti terdahulu (Kurniawati, 2021; Maula et al., 2014; Insyasiska et al., n.d.). Namun, penelitian mengenai penggunaan model *Project Based Learning* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif di pembelajaran seni rupa masih kurang. Penelitian terdahulu pada umumnya menggunakan media pembelajaran berbasis dua dimensi yang kurang mengasah keterampilan berpikir kreatif siswa (Wahyuni & Rahayu, 2021; Rohana & Wahyudin, 2017). Fokus penelitian yaitu efektivitas penggunaan metode pembelajaran *Project Based Learning* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa melalui *kolase mix media*. Inilah yang menjadi perbedaan dengan penelitian – penelitian sebelumnya. Penelitian ini bertujuan meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dengan menerapkan model *Project Based Learning* mata pelajaran seni rupa melalui *kolase*

mix media. Penelitian ini penting untuk dilaksanakan karena hasilnya dapat dipertimbangkan pada pembelajaran seni rupa berbasis abad 21.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdapat dua kali pertemuan. Penelitian dilakukan di SDN Purwantoro 1 Malang. Kegiatan ini berkolaborasi bersama wali kelas sebab yang memahami kondisi kelas yang sesungguhnya. Waktu pelaksanaan penelitian selama tiga bulan.

Subjek penelitian tindakan kelas siswa kelas 1 yang berjumlah 28 siswa. PTK dilaksanakan pada saat pembelajaran seni rupa. Pemilihan subjek ditentukan berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru yang menginformasikan permasalahan berhubungan rendahnya keterampilan berpikir kreatif siswa. Untuk meningkatkan keterampilan tersebut, penerapan model PjBL diposisikan sebagai tindakan pada PTK ini. Penerapan model *Project Based Learning* terdiri atas 6 tahap

mulai dari tahap menentukan pertanyaan atau masalah utama, merencanakan proyek, menyusun jadwal penyelesaian proyek, memonitor kemajuan penyelesaian proyek, dan mengevaluasi dan merefleksikan proses dan hasil proyek. Teknik pengumpulan data dilaksanakan melalui tes kemampuan berpikir kreatif dengan mengerjakan soal essay, lembar observasi siswa, dan penilaian pembuatan karya kolase menggunakan bahan campuran atau *mix media*.

Teknik analisis data yang diperoleh dilakukan dengan cara tes soal essay, lembar observasi siswa, dan penilaian pembuatan proyek kolase *mix media*. Lembar observasi siswa yang digunakan menggunakan indikator kemampuan berpikir lancar, luwes, orisinal dan merinci. Kreatifitas siswa dikatakan berhasil jika sudah melebihi batas kriteria keberhasilan yakni sebesar 80%.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan ini sudah mengimplementasikan model *Project Based Learning*. Tabel 1 menampilkan peningkatan skor rerata keterampilan berpikir kreatif siswa

mulai pra siklus, siklus I, dan siklus II.

Tabel 1 Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif

Kategori	Pra siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah Siswa	(%)	Jumlah Siswa	(%)	Jumlah Siswa	(%)
	Tuntas	10	36%	15	54%	25
Belum Tuntas	18	64%	13	46%	3	11%

Berdasarkan tabel diatas, terlihat peningkatan ketuntasan keterampilan berpikir kreatif pada siswa kelas 1 SD Purwantoro 1 Malang dengan melaksanakan model pembelajaran *Project Based Learning* pada mata pelajaran seni rupa. Pada tahap pra siklus persentase ketuntasan berpikir kreatif siswa sebesar 36%. Selanjutnya pada tahap siklus pertama mengalami kenaikan persentase ketuntasan berpikir kreatif menjadi 54%. Di siklus kedua, terdapat peningkatan yang signifikan pada ketuntasan berpikir kreatif siswa dengan persentase 89% atau sebanding dengan 25 jumlah siswa.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini sesuai dengan

beberapa penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh (Mawarni & Sani, 2020) mengatakan model *Project Based Learning* (PjBL) efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Model pembelajaran berbasis proyek dapat menstimulus siswa untuk belajar dengan menyenangkan dan kreatif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Sejalan dengan pendapat tersebut, (Cintia et al., 2018) menyatakan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis proyek menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* mampu memberikan dampak positif dalam peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Project Based Learning mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dengan signifikan berdasarkan beberapa alasan. Model *Project Based Learning* mendorong siswa untuk mempelajari keterampilan dan karakteristik, seperti kolaborasi,

pemikiran kritis, dan keterampilan interpersonal (Diarini et al., 2020). Serta, Model *Project Based Learning* mengharuskan siswa menghasilkan suatu karya, sehingga model ini dapat motivasi siswa untuk belajar, mendorong kecakapan siswa melakukan pemecahan masalah dan meningkatkan kerjasama antar siswa (Saputro & Rayahub, 2020). Dengan cara ini, siswa dilatih untuk mempelajari berbagai keterampilan yang kemudian dapat diterapkan dalam situasi nyata.

Disamping itu, model *Project-based Learning* (PjBL) mengajari siswa secara tidak langsung menjadi ilmunan dalam melaksanakan suatu proyek hingga akhirnya siswa dilatih untuk mengkomunikasikan produk sebagai hasil dari proses penelitian (Pratama & Prastyaningrum, 2016). Pendidik dalam penerapan model *Project-based Learning* (PjBL) berperan sebagai fasilitator. Sebab itu, siswa berpeluang untuk secara mandiri dalam mengkonstruksi belajarnya (Yuniarti, 2021).

Meskipun penelitian ini memberikan temuan penting mengenai manfaat metode *Project-based Learning* (PjBL) dalam

meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, penelitian ini juga memiliki keterbatasan penelitian. Pertama, penelitian hanya mengukur salah satu keterampilan yang dibutuhkan siswa pada abad ke-21 sehingga penelitian selanjutnya perlu mengkaji keterampilan lain. Kedua, keterampilan berpikir kreatif yang dianalisis pada penelitian berdasarkan hasil observasi guru. Di samping itu, teknik pengumpulan data lain perlu dipertimbangkan di penelitian selanjutnya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan penggunaan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas 1 SD Purwantoro 1 Malang. Selanjutnya, penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan model *Project Based Learning* atau pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan siswa dalam merancang dan melakukan pemecahan masalah. Hal ini dapat melatih siswa dalam menyelesaikan permasalahan di dunia nyata.

Meskipun demikian, penelitian juga menghadapi kendala dalam menerapkan model *Project Based Learning* seperti guru kurang pengetahuan dalam melakukan implementasi model ini. Sehingga, dibutuhkan pelatihan dan pendampingan yang memadai bagi guru dalam mengembangkan dan melaksanakan model ini secara efektif. Namun, secara keseluruhan hasil penelitian ini dapat memberikan rekomendasi bagi pendidik dan praktisi pendidikan untuk mempertimbangkan penggunaan model *Project Based Learning* dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa kelas 1 SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustang, A. (2021). Makalah "Masalah Pendidikan Di Indonesia." *Www.Melianikasim.Wordpress.Com*, 0–19. <https://meilanikasim.wordpress.com/2009/03/08/makalah-masalah-pendidikan-di-indonesia/>
- Ansori, Y. Z. (2019). Media Publikasi pada Bidang Pendidikan Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(2), 112. <http://jurnal.unma.ac.id/index.php/CP/article/download/1370/1250>
- Cinthya, A., & Kusuma, H. B. (2018).

- Botol Plastik Bekas.* 2(1), 10–16.
- Cintia, N. I., Kristin, F., & Anugrahaeni, I. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Melalui Penarapan Blended Project-Based Learning. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32(1), 69–77.
- Dewi, H. R., Mayasari, T., & Jeffry, H. (2017). Peningkatan ketrampilan berfikir kreatif siswa melalui penerapan inkuiri terbimbing berbasis STEM. *Seminar Nasional Pendidikan Fisika 3*, 20, 47–53. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/snpf>
- Diarini, I. G. A. A. S., Ginting, M. F. B., & Suryanto, I. W. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Lesson Study Melalui Pembelajaran Daring Untuk Mengetahui Kemampuan Berfikir Kritis Dan Hasil Belajar. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 253–265.
- Fitriyah, A., & Ramadani, S. D. (2021). Pengaruh Pembelajaran Steam Berbasis Pjbl (Project-Based Learning) Terhadap Keterampilan. *Journal Of Chemistry And Education (JCAE)*, X(1), 209–226.
- Hasanah, M. & H. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas VIII SMP Pada Materi Statistika. *Maju*, 8(1), 233–243.
- Insyasiska, D., Zubaidah, S., Susilo, H., Biologi, P., & Malang, U. N. (n.d.). *Pengaruh Project Based Learning Terhadap Motivasi Belajar , Kreativitas , Kemampuan Berpikir Kritis , Dan.*
- Janah, S. R., Suyitno, H., & Rosyida, I. (2019). Pentingnya Literasi Matematika dan Berpikir Kritis Matematis dalam Menghadapi Abad ke-21. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 905–910. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/29305>
- Kurniawati, I. D. (2021). Efektifitas project based learning berbantuan video terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 4(1), 769–774.
- Maula, M. M., Prihatin, J., & Fikri, K. (2014). Pengaruh Model PjBL (Project-Based Learning) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pengelolaan Lingkungan. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 1(2), 1–6.
- Mawarni, R., & Sani, R. A. (2020). Pengaruh model project based learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pokok fluida statis di kelas XI SMA Negeri Tebing Tinggi T.P 2019/2020. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika (INPAFI)*, 8(2), 8–15.
- Mayar, F., Fitri, R. A., Isratati, Y., Netriwinda, N., & Rupnidah, R. (2022). Analisis Pembelajaran Seni melalui Finger painting pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2795–2801. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1978>
-

- Pradipta, Sariyasa, & Lasmawan. (2020). Pengembangan instrumen kemampuan berpikir kreatif dan literasi matematika pada materi geometri peserta didik kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 10(1), 21–30.
- Pratama, H., & Prastyaningrum, I. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran Pembangkit Listrik Tenaga Mikrohidro Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Penelitian Fisika Dan Aplikasinya (JPFA)*, 6(2), 44. <https://doi.org/10.26740/jpfa.v6n2.p44-50>
- Rahayu, H., Purwanto, J., & Hasanah, D. (2017). Pengaruh model pembelajaran project based learning (PjBL) terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika-COMPTON*, 4(1), 21–28. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/COMPTON/article/view/1384>
- Rohana, R. S., & Wahyudin, D. (2017). Project Based Learning Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatifsiswa Sd Pada Materi Makanan Dan Kesehatan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 16(3), 235–243. <https://doi.org/10.17509/jpp.v16i3.4817>
- Saputro, O. A., & Rayahub, T. S. (2020). Perbedaan Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) dan Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Monopoli terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 185–193. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/24719>
- Siswono, T. Y. E. (2016). Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif sebagai Fokus Pembelajaran Matematika. *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (Senatik 1)*, 11–26.
- Sugiyarti, L., Arif, A., & Mursalin. (2018). Pembelajaran Abad 21 di SD. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*, 439–444. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdpd/article/view/10184>
- Suhaya. (2016). Pendidikan seni sebagai penunjang kreatifitas. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*, 1(1), 1–15. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/article/view/27704/pdf>
- Umam, H. I., & Jiddiyah, S. H. (2020). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Ilmiah Sebagai Salah Satu Keterampilan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 350–356. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.645>
- Wahyu, R., Islam, U., & Rahmat, R. (2018). Implementasi Model Project Based Learning (PJBL) Ditinjau dari Penerapan Implementasi Model Project Based Learning (PJBL) Ditinjau dari Penerapan Kurikulum 2013. *Teknosienza*, 1(1), 50–62.
- Wahyuni, L., & Rahayu, Y. S. (2021). Pengembangan E-Book Berbasis Project Based Learning (PjBL)

untuk Melatihkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Tumbuhan Kelas XII SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 10(2), 314–325. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v10n2.p314-325>

Yunianto, I. K., Rupa, S. T. S., & Indonesia, D. V. (2014). JOGJA FORCE, Niteni, Nirokne, Nambahi Sebagai Proses Berpikir Kreatif. *Kreatif: Jurnal Desain* ..., 121–133. https://www.academia.edu/download/63231876/JOGJA FORCE._Niteni__Nirokne__Nambahi_Sebagai_Proses_Berpikir_Kreatif20200507-4681-45y97g.pdf

Yuniarti, Y. (2021). Project Based Learning sebagai Model Pembelajaran Teks Anekdot Pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 73–81. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/jpbsi/article/view/17795%0Ahttp://jurnal.unissula.ac.id/index.php/jpbsi/article/viewFile/17795/6343>