

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING  
UNTUK MENINGKATKAN KREATIFITAS MAHASISWA PRODI PGSD PADA  
MATA KULIAH PEMBELAJARAN SENI RUPA SD**

Yona Syaida Oktira<sup>1</sup>, Kristian Burhan<sup>2</sup>

<sup>1</sup>PGSD Fakultas Sosial dan Humaniora

Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Barat

<sup>2</sup>Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Sosial dan Humaniora Universitas Nahdlatul  
Ulama Sumatera Barat

<sup>1</sup>oktiyonanio@gmail.com, <sup>2</sup>misterkrist88@gmail.com

**ABSTRACT**

*Along with technological advances and the development of the times of society and increasing needs, the Ministry of Education and Culture continues to strive to improve the quality of education in terms of education, one of which produces qualified, creative, active students who want to work hard and are able to solve problems in their lives. The problems that researchers encountered in this study; students tend to only hear material from lecturers, students are lazy to make assignments or works that are given by lecturers, students only accept it but do not want to do it let alone ask, the teaching and learning process lectures are less active and complain when they are given assignments. This is due to the lack of motivation of students to want to learn, students only want good grades. Therefore, this researcher aims to foster student creativity, open thinking, student imagination towards works of art and develop student personalities to instill a sense of aesthetics, attitudes, special skills and general skills as well as knowledge, appreciation, and critical, The research methodology that is used in this study is Qualitative. This study does observation, interview, or document review. The subject of this research is fourth semester of elementary school teacher education study program students, totaling 33 people. The results of this study solve the problem of learning problems, increase student creativity and student grades, fine art works from students, with projects that can be developed into fine art textbooks for students in elementary school fine arts course.*

*Keywords: Model, Project Based Learning, Creativity, arts learning*

**ABSTRAK**

Seiring dengan kemajuan teknologi dan perkembangan zaman masyarakat serta kebutuhan yang meningkat, kemedikbud terus berupaya agar bisa meningkatkan kualitas pendidikan dari segi pendidikan salah satunya melahirkan peserta didik yang berkualitas, kreatif, aktif mau berkerja keras serta mampu memecahkan permasalahan didalam hidupnya. Pemasalahan yang peneliti temui pada penelitian ini, mahasiswa cenderung hanya mendengar saja materi dari dosen, mahasiswa malas membuat tugas atau karya yang diberikan oleh dosen, mahasiswa hanya menerima saja namun tidak mau berbuat apalagi bertanya, proses belajar mengajar perkuliahan kurang aktif dan protes ketika diberikan tugas. Hal ini dikarena kurang nya motivasi mahasiswa ingin belajar, mahasiswa hanya ingin nilai nya yang bagus. Oleh sebab itu peneliti ini bertujuan untuk menumbuhkan kreatifitas mahasiswa, membuka pemikiran, imajinasi mahasiswa

terhadap karya-karya seni rupa serta mengembangkan kepribadian mahasiswa menanamkan rasa estetika, sikap, keterampilan khusus dan keterampilan umum serta pengetahuan, apresiasif, dan kritis, Metodologi penelitian yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah Kualitatif menggunakan metode kualitatif dengan cara pengamatan, wawancara, atau penelaah dokumen, subjek penelitian ini mahasiswa prodi PGSD semester empat yang berjumlah 33 orang. Hasil dari penelitian ini memecahkan masalah dari problem pembelajaran, meningkatkan kreatifitas mahasiswa dan nilai mahasiswa, karya seni rupa dari mahasiswa, dengan project bisa dikembang menjadi buku ajar seni rupa untuk mahasiswa pada mata kuliah seni rupa SD.

Kata Kunci: Model, Project Based Learning, Kreatifitas, Seni Rupa

### **A. Pendahuluan**

Berdasarkan peraturan pemerintah No. 19 tahun 2005 Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik, proses pembelajaran bertujuan agar menghasilkan sesuatu ilmu pengetahuan dan pengalaman belajar bagi peserta didik. Belajar adalah hal yang sangat penting tidak terlepas dari kehidupan semua orang. Seiring dengan kemajuan teknologi

dan perkembangan zaman masyarakat serta kebutuhan yang meningkat.

Kemendikbud terus berupaya agar bisa meningkatkan kualitas pendidikan dari segi pendidikan salah satunya melahirkan peserta didik yang berkualitas, kreatif, aktif, mau berkerja keras serta mampu memecahkan permasalahan didalam hidupnya.

Permasalahan ini terlihat pada pembelajaran mata kuliah seni rupa SD, kurangnya kreatifitas mahasiswa dalam perkuliahan dikarenakan mahasiswa hanya mendengar saja materi yang disampaikan oleh dosen tanpa memberi respon, dosen bertanya melempar balik materi mahasiswa hanya diam saja. Diberikan tugas mahasiswa malas menyelesaikan dan tugas dalam bentuk karya mahasiswa kurang kreatifitasnya. Oleh sebab itu, peneliti tertarik menggunakan model *Project*

*Based Learning* agar kreatifitas mahasiswa bisa meningkat dan dapat diberikan evaluasi pembelajaran karena evaluasi adalah proses dalam memberikan nilai terhadap objek yang jadi sasaran penilaian.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran mata kuliah Pembelajaran Seni Rupa SD dengan menerapkan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dengan model pembelajaran ini mahasiswa bisa memecahkan masalah berbasis proyek yang diberikan oleh dosen selain itu dapat mengembangkan seperangkat pembelajaran dengan baik dalam bentuk buku ajar mata kuliah pembelajaran seni rupa SD.

Kurangnya kreatifitas mahasiswa Prodi PGSD terhadap mata kuliah pembelajaran Seni rupa SD peneliti memberikan gambaran secara nyata aktifitas yang terjadi dilapangan agar dapat memberikan manfaat pada penelitian ini untuk mahasiswa prodi PGSD, bermanfaat bagi pembaca dimana pun berada, bermanfaat bagi dosen agar dapat memberikan penulisan tentang pembelajaran untuk meningkatkan kreatifitas dan memberikan informasi bagi pembaca.

Dari permasalahan diatas, peneliti kaitkan dengan beberapa teori yang terdiri dari 1) Model Pembelajaran *Project based learning* dimana menurut Mulyasa (2014:145) mengatakan Model Pembelajaran *Project based learning* adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk memfokuskan peserta didik pada permasalahan kompleks yang diperlukan dalam investigasi dan memahami pelajaran melalui investigasi. Model ini bertujuan untuk membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintergrasikan sebagai subyek (materi) kurikulum, memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara bermakna bagi dirinya dan melakukan eksperimen secara kolaboratif. Sedangkan menurut Fathurromah (2016:119) juga mengatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai sarana prasarana untuk mendapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *Project based learning* adalah pendekatan pembelajaran yang diberikan kebebasan kepada peserta didik untuk merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif, menghasilkan produk kerja yang dapat di perlihatkan kepada orang lain.

Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal dimulai pembelajaran sampai akhir yang dilaksanakan oleh pendidik memiliki ke khas tertentu terdiri dari pendekatan, strategi, metode, teknik dan taktik pembelajaran yang sudah disusun menjadi satu dipersembahkan saat mengajar. Model Pembelajaran *Project based learning* yang digunakan proyek atau kegiatan sebagai media dilakukan dengan cara memberikan tugas kepada seluruh peserta didik untuk dikerjakan secara individu, peserta didik dituntut untuk mengamati, membaca dan meneliti 2) Karakteristik Model Pembelajaran *Project based learning* adalah bagian penting saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, namun tidak semua karakteristik dari model pembelajaran *Project based learning* cocok dengan karakteristik

yang dimiliki peserta didik , dimana *Project based learning* cocok dengan karakteristik yang dimiliki peserta didik, yaitu adanya masalah yang tidak dapat dipecahkan sebelumnya, peserta didik sebagai perancangnya proses untuk mencapai hasil belajar, peserta didik bertanggung jawab untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan. Dosen melakukan evaluasi secara continue, hasil akhri berupa produk yang bagus serta menjadi kelas berwarna karna adanya perubahan pada cara belajar mahasiswa. 3) Kreatifitas adalah suatu proses yang menurut keseimbangan dan aplikasi dari ketiga aspek esensial yaitu kecerdasan, kreatif dan praktis. Kreatifitas sangat penting dalam kehidupan manusia karena bisa membuar manusia lebih produktif. Menurut Tika Bisono M.Psi.,Psi.,seorang psikolog dan dosen Universitas Mercubuana, ada 4 langkah untuk mengasah kreativitas peserta didik yang pertama adalah *capturing*. Artinya jangan lewatkan satu pun ide atau gagasan yang dilontarkan peserta didik. Setiap peserta didik menyampaikan idenya, kita tanya apa, kalau memang tidak

sesuai bisa dibelokkan sedikit-sedikit, tapi jangan diproses. Langkah kedua, oleh Tika, adalah *surrounding*.

Langkah ini menuntut kita untuk membiarkan peserta didik memperluas pergaulannya. Tujuannya tak lain adalah agar anak dapat berinteraksi dengan teman seusianya. Perlahan-lahan, anak akan dapat menciptakan ide-ide kreatif berdasarkan pengalamannya saat berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Dengan Model Pembelajaran *Project based learning* penelitian ini terfokus pada aktifitas mahasiswa untuk memahami suatu konsep dan prinsip yang berfokus pada aktivitas peserta didik untuk dapat memahami suatu konsep dan prinsip dengan melakukan penelitian yang mendalam tentang suatu masalah dan mencari solusi yang relevan dan peserta didik belajar secara mandiri serta hasil dari pembelajaran adalah produk atau karya.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode Kualitatif berkaitan dengan fenomena kualitatif, pendekatan kualitatif untuk penelitian berkaitan dengan penilaian subyektif dari sikap,

pendapat dan perilaku, dengan metode kualitatif ini peneliti menggunakan cara pengamatan, wawancara atau penelaah dokumen agar dapat memudahkan kerja peneliti dilapangan berhadapan dengan kenyataan jamak, menyajikan secara langsung antara peneliti dengan responden dan lebih cepat menyesuaikan diri dengan penajaman pengaruh bersama terhadap pola-pola nilai yang dihadapi, selain itu, peneliti melakukan observasi secara mendalam dan mendokumentasikan setiap aktifitas yang terjadi, lalu peneliti membuat catatan anekdot mengenai kejadian-kejadian luar biasa ketika diskusi berlangsung. Kegiatan wawancara dilakukan untuk mendapatkan temuan penelitian secara mendalam, peneliti adalah instrument kunci yang terjun langsung kelapangan sebagai observer dengan menggunakan teknik observasi terstruktur.

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa prodi PGSD yang berjumlah 33 orang pada semester empat sasaran yang didapatkan agar dosen mengetahui kreatifitas mahasiswa, hasil belajar dan adanya bahan ajar dan aktifitas mahasiswa.

Peneliti menggunakan instrument angket dan wawancara. Angket yang disiapkan dengan memasukan indikator dari need analysis yang terdiri dari lima komponen yang pertama *target situation analysis and objective needs*, yang kedua *linguistic analysis, discourse analysis, genre analysis*, yang ketiga *subjective needs*; yang ke empat *present situation analysis*, dan yang ke lima *means analysis*. Tahap yang dilakukan oleh peneliti, dimana peneliti mendistribusikan angket kepada mahasiswa untuk mendapat informasi yang dibutuhkan kemudian setelah mendapatkan informasi melalui angket peneliti juga melakukan *interview* kepada mahasiswa dan dosen,

Teknik analisis data dalam bentuk kuesioner akan terbentuk dalam skala yang sama. Pada angket mahasiswa diminta memberikan tanda centang (√) pada pernyataan yang sesuai dengan kebutuhan data dari wawancara dalam bentuk catatan anekdot (catatan penelitian) dan rekaman dengan menggunakan *Handphone*, rekaman akan ditranskripsi dan digunakan sebagai data pendukung untuk menjawab pertanyaan penelitian. Data

wawancara dari mahasiswa prodi PGSD akan dianalisis untuk mendukung respon mahasiswa yang telah mengisi kounsiomer tentang kebutuhan mereka terhadap pembelajaran mata kuliah seni rupa SD. Setelah mendapatkan hasil dan informasi yang dibutuhkan, peneliti mengolah data tersebut untuk mendapatkan informasi yang valid dan relevan serta membuat deskripsi tentang temuan yang didapatkan. Nah, dari pengolahan data dan hasil deskripsi tersebut makan akan terlihat kebutuhan apa yang dibutuhkan oleh mahasiswa prodi PGSD dalam mata kuliah pembelajaran Seni rupa SD.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pelaksanaan penelitian berlangsung saat proses pembelajaran, pengumpulan data dari observasi (pengamatan) sampai mendapatkan hasil peneliti melihat dan mengamati sebelum menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dan setelah menggunakan model *Project Based Learning*. Pembelajaran berpedoman pada Rencana Pembelajaran Semester (RPS) secara kognitif bertujuan untuk mencapai target

pencapaian yang disebut sebagai standar kompetensi. Standar kompetensi akan dicapai ada nya dua kemampuan utama terdiri dari mampu mengapresiasi dan mengekspresikan melalui karya lukisan seni rupa.

Hal ini terlihat peneliti memberikan tugas dalam bentuk karya karya yang dibuat oleh mahasiswa, karya tersebut membuat lukisan dua dimensi, kolase dan montase. Modul telah disediakan sebagai bahan baca oleh mahasiswa sebagai alat dan sumber belajar. Dosen mengajar dengan Model *Project Based Learning* membuat mahasiswa terinspirasi serta menimbulkan kreatifitas, karya dosen memberikan proyek mandiri kepada mahasiswa, arti mahasiswa di tuntut untuk berfikir, berimajinasi, menumbuhkan kreatifitas dalam bentuk karya seni rupa.

Setelah menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* terlihat dampak positif dari mahasiswa, peningkatan itu terlihat dari 1) mahasiswa tidak memahami materi karena sudah terkiat dengan praktek artinya dengan adanya project mahasiswa langsung berbuat tugas, tidak lagi menunggu harus

disuruh dosen terlebih dahulu, 2) dengan Model Pembelajaran *Project Based Learning* mahasiswa cepat memahami materi dari dosen karna antara project dan materi sangat erat kaitannya, 3) materi yang disampaikan oleh dosen lebih efeksien, pengetahuan dosen lebih bertambah dan mahasiswa mampu berkreatifitas dengan baik.

Selain itu dampak dari setelah menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* mahasiswa semakin meningkatkan kreatifitas nya dengan menyelesaikan tugas keterampilan dengan alasan tidak tau, takut salah, malas berimajinasi dan mengatakan tidak berbakat, kreatifitas tidak ada, mahasiswa lebih aktif dalam belajar pembelajaran seni rupa SD, pengetahuan mahasiswa tentang pembelajaran Seni Rupa SD lebih bertambah dan menambah pemahaman mahasiswa dan mahasiswa lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh dosen. Kreatifitas muncul karena adanya mengerakkan mahasiswa untuk belajar dari kesadaran mahasiswa itu sendiri.

Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* terbukti dapat membangkitkan kreatifitas

mahasiswa dimana mahasiswa mampu berkreaitifitas dengan memperhatikan materi yang diberikan, mahasiswa lebih termotivasi untuk belajar sehingga mahasiswa mampu menunjukan partisipasinya aktif dalam proses pembelajaran.

Dari penemuan peneliti setelah peneliti Menerapkan Model pembelajaran *Project Based Learning* dapat disimpulkan Model Pembelajaran *Project Based Learning* pada Mata kuliah Pembelajaran Seni Rupa SD dapat menumbuh kreatifitas mahasiswa dalam berkarya seni rupa, dapat menarik perhatian mahasiswa materi pembelajaran lebih menarik serta keinginan mahasiswa mengikuti perkuliahan semakin meningkat, kreatifitas mahasiswa lebih meningkat, karya mahasiswa lebih bagus dan menarik dan dapat diberikan penilaian dan apresiasi, karya yang diberikan sesuai dengan perintah dari dosen pembelajaran lebih aktif.

Dengan ada nya Model pembelajaran *Project Based Learning* mahasiswa menyadari bahwa kemanapun dan dimanapun mereka nanti kerja mereka akan mewakili budayanya sendiri dan harus

dikenalkan karya daerah sendiri dalam bidang seni rupa dengan demikian materi materi perkuliahan akan lebih cepat dipahami dan dimengerti Model *Project Based Learning* mampu meransang imajinasi dan menumbuhkan kreatifitas mahasiswa membangkitkan sebuah kesadaran dan pikiran menguasai pembelajaran Seni Rupa SD lebih mendalam sebagai bekal untuk mahasiswa mengajar di sekolah saat mereka telah mendapatkan gelar sarjana nanti.

#### **D. Kesimpulan**

Model Pembelajaran *Project Based Learning* telah berhasil menumbuhkan kreatifitas mahasiswa, membangkitkan ketetarikan mahasiswa untuk mempelajari mata kuliah Pembelajaran Seni Rupa SD, Mahasiswa ikut berkreaitifitas terlihat dari keinginan, perhatian, partisipasi dan karya yang bagus dan indah. Model pembelajaran *Project Based Learning* sebagai alat penunjang untuk menumbuhkan kreatifitas mahasiswa terhadap mata kuliah pembelajaran Seni rupa SD.

Mahasiswa berpartisipasi aktif dalam proses perkuliahan, selain dapat meningkatkan kreatifitas

mahasiswa pihak kampus juga lebih meningkatkan sarana dan prasaranan yang lebih lengkap untuk mendukung proses pembelajaran Seni rupa SD agar tujuan pembelajaran lebih maksimal.

Saran untuk peneliti selanjutnya, agar dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik sangat penting karena dengan pembelajaran Seni Rupa SD dapat membentuk jati diri mahasiswa dan bagus atau tidak karya yang diberikan tergantung dengan model, teknik serta strategi pendidik dalam mengajar didalam kelas. Akhir kata terus lah berkarya dan ekspresikan dirimu.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Annurrahman (2009). Belajar dan Pembelajaran. Bandung. Penerbit Alfaberta.

Mudjiono (2009). Belajar Mengajar. Jakarta. Penerbit Rineka Cipta

Ibrahim (2010). Pembelajaran Kooperatif. Surabaya Penerbit Univerity Press.

Jujun S. (2010). Ilmu dalam Perspektif. Jakarta. Penerbit Gramedia.

Nasution (2000). Didaktik Asas-asas Mengajar. Jakarta. Penerbit PT Bumi Aksara.

Sugiyona (2010). Penelitian Kualitatif, kuantatif dan D dan R. Bandung. Penerbit Alfabeta.

Munawaro dkk. Penerapam Model Project Based Learning dan Kooperatif untu membangun empat pilar pembelajaran siswa. Semarang.

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej>.

Ngalimun (2013). Strategi Dan Model Pembelajaran. Yogyakarta. Penerbit Aswaja Presindo.

Siswandari dkk. *Develoment of Multidisiplin Integrated Project Based Learning Model to Improve Critical Thinking and Cooperation*. Bandung. <http://ejournal.undisha.ac.id>. Skills. Bandung. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPI/article/view/17401>.

Syamsidah (2018). Model Problem Based Learning. Yogyakarta. Grup Penerbitan. Penerbit CV Budi utama .

Sudjana, Nana. (1996). *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo Offset.

Trianto. (2010). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.

Warsita, Bambang. (2008). Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya. Jakarta: Rineka Cipta

Wicaksono, Agung. 2009. Efektivitas pembelajaran (online) (<http://agungprudent.wordpress.com>, diakses 10 November 2019).