



Andi Imrah Dewi<sup>1</sup>  
 Cita Fitriani<sup>2</sup>  
 Zulnuraini<sup>3</sup>  
 Nurul Fitriah Aras<sup>4</sup>

## MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN SBdP DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PJBL) DIKELAS IV SDN 4 BALAESANG TANJUNG

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP dengan menggunakan model Project Based Learning (PJBL) dikelas IV SDN 4 Balaesang Tanjung. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV berjumlah 15 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi aktivitas siswa dan guru serta rubrik penilaian kreativitas siswa. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) desain penelitian ini mengacu pada model Kemmis & Mc. Taggart. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Berdasarkan hasil pengolahan data observasi dan hasil kinerja siswa peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa dengan menggunakan model project based learning dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP di kelas IV dengan materi teknik membuat kolase di SDN 4 Balaesang Tanjung. Terbukti dengan hasil perolehan nilai akhir siswa pada siklus I dan siklus II terjadi peningkatan yaitu pada siklus I yaitu 69 dan untuk siklus II yaitu 83,13. Sedangkan ketuntasan belajar klasikal pada siklus I 53,33% dan siklus II 100%.

**Kata kunci** : Model Project Based Learning (PjBL). Kreativita. Pembelajaran SBdP

### Abstract

This study aims to increase student creativity in SBdP subjects by using a model Project Based Learning (PJBL) in class IV SDN 4 Balaesang Tanjung. The subjects in this study were all 15 students of grade IV. Data collection techniques using observation and documentation. The data collection instrument used observation sheets of student and teacher activity as well as a rubric for assessing student creativity. This type of research is Classroom Action Research (CAR). The research design refers to the Kemmis & Mc model. Taggart. This research was conducted in 2 cycles with the stages of planning, action, observation and reflection. Based on the results of processing observational data and the results of student performance, researchers can draw conclusions that by using a model project based learning can increase student creativity in SBdP subjects in class IV with collage making techniques at SDN 4 Balaesang Tanjung. Evidenced by the results of the acquisition of students' final grades in cycle I and cycle II there was an increase, namely in cycle I, namely 69 and for cycle II, namely 83.13. While the mastery of classical learning in the first cycle is 53.33% and 100% in the second cycle

**Keywords** : Models Project Based Learning (PjBL). Creativity. SBdP Learning

### PENDAHULUAN

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, tercantum pengertian pendidikan yaitu Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

<sup>1,2,3,4</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako  
 email: andiimrahdewiandi@yahoo.co.id<sup>1</sup>, citafitriani211@gmail.com<sup>2</sup>, zulnuraini@untad.ac.id<sup>3</sup>, fitriaharas93@gmail.com<sup>4</sup>

Pendidikan seni budaya adalah pendidikan seni yang di dalamnya meliputi: seni rupa, tari, dan seni keterampilan. Pendidikan pada tingkat sekolah dasar menekankan pada keterampilan kerajinan tangan. Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa pendidikan seni budaya dan prakarya adalah salah satu faktor penentu dalam pembentukan kepribadian peserta didik dikarenakan pendidikannya bersifat banyak bahasa, banyak dimensi, dan banyak budaya. Diperlukan metode yang tepat agar kecerdasan tersebut dimiliki oleh siswa karena metode berpengaruh kepada pencapaian kompetensi. Selain itu, diperlukan sarana dan prasarana yang memadai untuk memperlancar proses pembelajaran materi SBdP. (Wati & Iskandar, 2020).

Setipu (2019) menjelaskan terkait tentang kreativitas tersebut sangat penting dikembangkan karena sangat berpengaruh terhadap kecerdasan dan kemampuan berfikir. Diketahui bahwa kreativitas merupakan hal yang penting dalam kehidupan, terutama pada anak, tetapi tidak semua individu mampu untuk mengasah kreativitasnya. Oleh karena itu, cara berpikir kreatif perlu ditamkan sejak usia dini, baik melalui pendidikan formal maupun informal dalam kehidupan sehari-hari.

Kreativitas dapat dikaitkan dengan pembelajaran seni karena kegiatan seni dapat membantu dalam pembentukan kreativitas karena seseorang yang berimajinasi dalam bidang seni akan membuat sesuatu yang menarik dimana hasil akhirnya akan menghasilkan sebuah produk ataupun karya yang bersifat terbaru atau pengembangan produk yang masih bersifat orisinalitas (Setyaningrum & Hutami, 2021).

Berdasarkan hasil pengamatan awal dan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 22 juli 2022 di SDN 4 Balaesang Tanjung di kelas IV tersebut diperoleh gambaran bahwa siswa kelas IV sebenarnya mempunyai banyak ide namun terkadang masi kesulitan dalam menuangkannya, begitu pun dalam hal kreativitas. Masih banyak siswa yang belum mampu menyalurkan kreativitas mereka dalam membuat suatu produk hasil pembelajaran. Pada dasarnya mereka terlihat mempunyai daya cipta dan kreativitas yang cukup tinggi, namun untuk beberapa siswa terlihat sangat sulit dalam menuangkannya ide dalam karya mereka. Perlu adanya suatu dorongan dan motivasi agar mereka mampu mengeluarkan kreativitas mereka. Pengatahuan mereka dalam membuat suatu karya masi tergolong rendah karena salah satu dampak yang menyebabkan pengatahuan mereka rendah dalam membuat suatu karya adalah dorongan dari guru atau wali kelas.

Banyak model pembelajaran diterapkan guna menumbuhkan dan meningkatkan jiwa kreativitas dalam diri peserta didik terutama dalam menciptakan dan membuat suatu produk atau karya. Salah satu model pembelajaran yang dapat menumbuhkan kreativitas dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam merancang dan membuat sebuah proyek adalah Project Based Learning (PjBL), Seperti yang diungkapkan oleh Sari dan Angreni (2018) bahwa model Project Based Learning merupakan “Proses pembelajaran dimana siswa terlibat langsung dalam menghasilkan suatu proyek. Pada dasarnya model pembelajaran ini lebih kepada mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dalam mengerjakan sebuah proyek yang dapat menghasilkan sesuatu. Model ini, dalam implementasinya, menawarkan kepada siswa berbagai pilihan untuk menentukan topik, melakukan penelitian, dan menyelesaikan sebuah proyek tertentu.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik mengangkat permasalahan tersebut untuk dilakukan penelitian dengan judul Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran SBdP dengan Menggunakan Model Preoject Based Learning (PJBL) di Kelas IV SDN 4 Balaesang Tanjung.

Berdasarkan latar belakang diatas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah dengan menggunakan Model Project Based Learning (PJBL) dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP dikelas IV SDN 4 Balaesang Tanjung.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP dengan menggunakan Model Project Based Learning (PJBL) dikelas IV SDN 4 Balaesang Tanjung

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu kegiatan penelitian yang berkonteks kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencobakan hal-hal baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran. PTK merupakan kegiatan penelitian yang dapat dilakukan secara individu maupun kolaboratif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 4 Balaesang Tanjung yang berjumlah 15 orang yang terdiri dari 10 orang siswa laki-laki 5 orang siswa perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang akan diuraikan meliputi kondisi awal siswa (Pra siklus), siklus I, dan siklus II, yang didalamnya terdiri dari perencanaan, tindakan, dan observasi yang menyajikan data hasil observasi, serta refleksi untuk merangkum hasil tindakan, baik dari segi proses maupun hasil dan mengkaji tindakan yang telah dilakukan. Hasil penelitian ini dapat dikelompokkan kedalam 2 bagian, yaitu hasil pra tindakan dan hasil pelaksanaan tindakan kedalam 2 bagian, yaitu hasil pra tindakan dan hasil pelaksanaan tindakan.

### Hasil

#### 1. Pelaksanaan Pra Tindakan

Sebelum penelitian dilaksanakan, pada hari senin 19 september 2022, peneliti mengadakan studi pendahuluan. Kegiatan yang dilakukan pada studi pendahuluan ini adalah mengadakan pertemuan dengan kepala sekolah dan guru wali kelas IV SDN 4 Balaesang Tanjung, dalam pertemuan tersebut peneliti menyampaikan maksud untuk melakukan penelitian disekolah tersebut.

Pada tahap tes penilaian kinerja, peneliti memberikan pretest berupa penilaian kinerja siswa yang diselesaikan secara individu. Penilaian kinerja ini berisi tentang perintah yang ditujukan kepada siswa untuk menciptakan satu karya kolase. Berikut hasil penilaian kinerja siswa pada pra siklus.

Tabel 1. Hasil Analisis Kinerja Siswa Pra Tindakan

No	Aspek Perolehan	Hasil
1.	Skor tertinggi	75
2.	Skor terendah	37
3.	Jumlah siswa	15
4.	Nilai rata-rata	55,4
5.	Banyaknya siswa yang tuntas	3
6.	Persentase ketuntasan belajar klasikal	20%

### Siklus I

#### 1. Tahap Perencanaan

Pada tahapan ini yang dilakukan guru adalah:

- a. menentukan materi yang akan diajarkan,
- b. menyiapkan RPP,
- c. Menyiapkan LKPD,
- d. Menyiapkan lembar observasi siswa dan guru.

#### 2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan awal

- a. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam,
- b. Mengecek kehadiran siswa,
- c. Guru memberi motivasi,
- d. Menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan inti

- a. Guru memberikan pertanyaan mendasar terkait materi dan karya yang akan dibuat,
- b. Mendesain perencanaan Proyek atau kegiatan kolase yang akan dibuat para siswa,
- c. Penyusunan jadwal kegiatan kolase,
- d. Memonitor pembuatan proyek,

- e. Menguji hasil karya siswa,
- f. Evaluasi

Kegiatan akhir

- a. Menyimpulkan materi yang dipelajari,
- b. Memberikan informasi terkait materi selanjutnya,
- c. berdoa.

3. Tahap Observasi

Observasi guru memperoleh nilai rata-rata 85,3. Hasil observasi siswa dalam meningkatkan kreativitas dengan menggunakan model project based learning diperoleh skor rata-rata 69.

4. Tahap Refleksi

Hasil analisis data perolehan dalam meningkatkan kreativitas siswa pada siklus I ini 69 sedangkan yang diminta dalam indikator keberhasilan adalah 75, ini artinya belum berhasil. Karena indikator keberhasilan belum tercapai, penelitian tindakan kelas (PTK) dilanjutkan ke siklus ke II.

**Siklus II**

1. Tahap Perencanaan

Peneliti menyusun RPP dengan memperhatikan kesalahan disiklus I. Peneliti lebih memfokuskan tentang rencana strategi jitu sehingga proses pembelajaran dengan model Project based learning dapat terealisasi dengan baik. Sebelum pembelajaran dimulai peneliti menyiapkan keperluan yang akan digunakan.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan di siklus II ini pada dasarnya masih mengacu pada siklus I yaitu dengan menggunakan model project based learning. Bedanya pada siklus ini lebih dioptimalkan. Dengan menambahkan sebuah video langkah-langkah pembuatan kolase.

3. Tahap Observasi

Pada siklus II ini hasil observasi guru memperoleh skor rata-rata 93,4. Hasil observasi siswa dalam meningkatkan kreativitas dengan menggunakan model project based learning diperoleh skor rata-rata 83,13.

4. Tahap Refleksi

Hasil analisis data perolehan dalam meningkatkan kreativitas siswa pada siklus II adalah 83,13 sedangkan pada siklus I hanya 69. Ini artinya pada siklus II hasilnya telah melampaui indikator keberhasilan.

**Pembahasan**

Pada proses pembuatan kolase disiklus I masih banyak siswa yang merasa kesulitan dalam menempelkan bahan-bahan dan bahkan materi yang dijelaskan oleh guru masih ada beberapa siswa yang belum mampu untuk memahami. Serta situasi dalam proses pembelajaran pada siklus I sedikit berisik dikarenakan siswa saling mendatangi bangku teman yang lainnya untuk bertanya dan melihat hasil karya temannya.

Adapun faktor yang mengakibatkan rendahnya kreativitas siswa dalam membuat karya kolase yaitu (1) kurangnya dorongan dari guru, disebabkan saat proses pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa memberikan praktek langsung kepada siswa. (2) kurangnya sarana yang mengakibatkan siswa jarang melakukan praktek berkarya. (3) kemampuan guru (wali kelas IV) dalam bidang seni rendah sehingga jarang memberikan tugas praktek dalam materi SBdP, berdasarkan informasi dari wali kelas IV (Fachrul Chair, S.Pd).

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan suatu ide/produk yang mempunyai nilai guna, dimana hasil dari ide/produk tersebut diperoleh dalam proses kegiatan kreatif atau sintesis pemikiran, Hasil yang tidak hanya sekedar generalisasi, tetapi mencakup pembentukan pola-pola baru dan gabungan. informasi dari pengalaman sebelumnya. (Masganti dkk. 2017)

Untuk mewujudkan kreativitas tersebut diperlukan kegiatan yang mampu memunculkannya, seperti kegiatan kolase yang merupakan karya seni yang sesuai untuk mengembangkan kreativitas anak. Seperti yang dilakukan siswa kelas IV di SDN 4 Balaesang Tanjung untuk meningkatkan kreativitas, seluruh siswa membuat kolase mulai dari menempelkan bahan-bahan

kedalam sketsa yang telah digambar sehingga menghasilkan karya yang baru. Seperti yang dikatakan oleh (Aini, F. 2022) Kolase merupakan teknik menempel berbagai macam unsur ke dalam satu frame sehingga menghasilkan karya seni yang baru. Maka dari itu kolase adalah karya seni yang dibuat dengan cara menempelkan bahan apa saja ke dalam bentuk komposisi sehingga menjadi satu kesatuan.

Untuk pelaksanaan pada siklus II terjadi peningkatan. Setiap kekurangan yang terdapat disiklus I dapat diselesaikan pada siklus II sehingga terjadi peningkatan kreativitas siswa dalam membuat karya kolase. Dimana peneliti memberikan arahan terlebih dahulu sebelum mengerjakan tugas pembuatan kolase agar situasi di dalam kelas bisa lebih tenang, memberikan kesempatan kepada siswa untuk melihat video langkah-langkah dalam membuat kolase serta menjelaskan secara perlahan sehingga siswa bisa lebih mudah untuk memahai. Peneliti juga senantiasa membimbing beberapa siswa yang bertanya terkait pembuatan kolase.

Dari hasil data kreativitas anak dalam membuat kolase menunjukkan bahwa kreativitas anak dapat meningkat. Berdasarkan hasil penelitian ternyata kolase dapat mengembangkan kreativitas anak dalam menempel, mengkombinasikan bahan dan warna, menghasilkan sesuatu yang berbeda dan mengembangkan ide melalui karya kolase. Aini, F. (2022) juga mengatakan dalam mengembangkan kreativitas anak proses tumbuh kembang anak memerlukan kegiatan yang bersifat eksperimen dengan menggunakan ide dan gagasan barunya.

Melalui model project based learning dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat kolase. Produk yang dihasilkan oleh siswa sangat menarik dan hasil ide mereka sendiri. Sehingga dengan kata lain, model pembelajaran PjBL adalah model pembelajaran yang membutuhkan keterampilan dengan menggunakan prinsip belajar sambil mengerjakan. Seperti hasil penelitian Lindawati, dkk (2013) mengemukakan bahwa model PjBL dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa MAN I Kebumen.

Kekurangan yang ditemukan pada siklus I diperbaiki pada siklus II. Peneliti memperbaiki tahapan-tahapan dari pembelajaran pada siklus sebelumnya. Berdasarkan hasil observasi dan penilaian kreativitas siswa dalam membuat karya seni kolase pada siklus II telah mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan nilai yang diperoleh siswa tiap siklus, yaitu siklus I terdapat nilai rata 69 dan untuk siklus II nilai rata-rata sebesar 83,13%, sedangkan untuk nilai ketuntasan belajar klasikal pada siklus I yaitu 53,33% dan untuk siklus II terdapat 100%. Dari peningkatan pada siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa proses pembelajaran tersebut telah mencapai target keberhasilan penelitian ini.

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah ditemukan pada bab IV, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

Menggunakan model project based learning untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP materi teknik membuat kolase dapat terlaksana dengan baik. Pada siklus I aktivitas siswa memperoleh nilai 65,3 dan meningkat pada siklus II yaitu 92.

Dan untuk kreativitas siswa juga terjadi peningkatan di mana pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 69 dan meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata yaitu 83,13.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, F. (2022). Meningkatkan Kreativitas Pembuatan Kolase Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian West Science*, 1(01), 65-70
- Lindawati, L. dkk (2013). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa MAN I Kebumen. *Radiasi: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 3(1), 42-45
- Masganti, dkk (2017). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. Medan: Perdana Publishing
- Sari, R. T, & Angreni, S. 2018. "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa." *Jurnal VARIDIKA30* (1): 79-83. <https://doi.org/10.23917/varidika.v30i1.6548>.
- Sitepu, A. S. M. B. (2019). Pengembangan Kreativitas Siswa. Medan: Guepedia.

- Setyaningrum, F., & Hutami, H. A. (2021). Pembentukan Kreativitas Melalui Pembelajaran Sbdp Kelas Iv Pada Materi Melukis Di SD Muhammadiyah Condongc. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 5(1), 515-527.
- Wati, R., & Wahyu, I. 2020. Analisis Materi Pokok Seni Budaya Dan Prakarya (SBdP) Kelas Iv Mi/Sd. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan & Pembelajaran* Volume 7 No. 3