

EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK PADA KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA

Desvia Melati Oktaviani¹, Cicilia Ika Rahayunita², Andika Gutama³

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

Email: desviamelati609@gmail.com¹

Abstrak

Pentingnya mengembangkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa sejak tingkat sekolah dasar patut menjadi perhatian kita semua sebagai pemangku kepentingan pendidikan. Guru sebaiknya melakukan inovasi pembelajaran di kelas dengan menggunakan model pembelajaran yang variatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif model pembelajaran berbasis proyek pada kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN 1 Arjosari dalam pembelajaran seni rupa dan hambatan-hambatan yang dialami siswa terkait dengan penerapan model tersebut. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek pada penelitian ini adalah guru dan siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang dikembangkan oleh Miles & Huberman meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian yang telah dilakukan didapatkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui indikator asosiasi ide, originalitas, keberanian berpikir, dan pemecahan masalah kreatif. Pada penelitian ini juga terdapat hambatan-hambatan yang dialami siswa pada saat proses pembuatan stempel, seperti kurangnya pengalaman guru dalam mengorganisasi kelas yang dinamis.

Kata Kunci: Model, Pembelajaran Berbasis Proyek, Kemampuan Berpikir Kreatif, Seni Rupa.

Abstract

The importance of developing creative thinking skills in students since elementary school should be a concern for all of us as education stakeholders. Teachers should innovate learning in the classroom by using varied learning models. This study aims to determine how effective the project-based learning model is on the creative thinking ability of fourth grade students of SDN 1 Arjosari in learning fine arts and the obstacles experienced by students related to the application of the model. This research uses qualitative research with a descriptive approach. The subjects in this study were teachers and students. Data were collected through observation, interviews and documentation. The data analysis technique used in this research is a model developed by Miles & Huberman including data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of the research that has been conducted found that the application of project-based learning models is able to develop students' creative thinking skills through indicators of idea association, originality, courage to think, and creative problem solving. In this study, there were also obstacles experienced by students during the stamp-making process, such as the teacher's lack of experience in organizing a dynamic classroom.

Keyword: Model Project Based Learning, Creative Thinking, Arts Learning.

A. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran menurut (Rohmi & Prasetyo, 2022) merupakan salah satu faktor yang menentukan kualitas belajar seorang siswa, sebab proses pembelajaran yang terarah akan membuat arah pembelajaran yang diberikan kepada siswa menjadi terukur. Pembelajaran menjadikan siswa mampu mengembangkan kreativitas berpikir dan bertingkah laku yang baik, sehingga pembelajaran tersebut dapat memberikan inspirasi dan pada konteks ini pendidik berperan untuk mentransferkan ilmu pengetahuan kepada siswa mulai dari mempermudah daya ingat hingga menemukan rumusan masalah (Manurung et al., 2020). Penggunaan model pembelajaran penting untuk dilakukan karena merupakan komponen keberhasilan proses pembelajaran. Langkah-langkah pada model pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang akan dicapai, hal tersebut harus dilakukan agar hasil pembelajaran menjadi lebih optimal (Santoso, 2017). Oleh karena itu, guru harus mampu memahami dan menggunakan model pembelajaran yang sesuai agar siswa dapat belajar secara bebas dan mengeksplorasi pengetahuan mereka.

Model pembelajaran berbasis proyek, dikenal sebagai model Project Based Learning (PjBL) adalah salah satu model yang dapat digunakan untuk melakukan inovasi dan mempraktikkan pembelajaran yang lebih efektif. Model pembelajaran berbasis proyek melibatkan siswa berpartisipasi langsung dalam pelaksanaan suatu proyek untuk memperoleh sikap, pengetahuan, dan keterampilan atau psikomotorik; dimana siswa dituntut untuk memecahkan masalah dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, menciptakan, dan menyajikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata (Fathurrohman, 2015). Model tersebut jika diterapkan dengan baik, maka akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mempraktikkan proyek, mengembangkan keterampilannya, dan mampu menyelesaikan tugas secara efektif. Dalam hal ini model pembelajaran berbasis proyek dipergunakan untuk menyelesaikan masalah pendidikan, salah satunya adalah kemampuan berpikir kreatif yang pastinya mempengaruhi perkembangan dari anak yang mana setiap anak memiliki sifat yang berbeda-beda satu sama yang lain sehingga dapat menunjukkan karakter anak dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau menggabungkan berbagai objek secara berbeda yang berasal dari pemikiran manusia yang dapat dimengerti, berguna, dan inovatif dengan berbagai faktor yang dapat mempengaruhi (Mursidik et al., 2015). Pentingnya mengembangkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa sejak tingkat sekolah dasar patut menjadi perhatian kita semua sebagai pemangku kepentingan pendidikan. Hal ini diperlukan agar siswa memiliki kemampuan untuk mengakses dan mengolah data atau informasi yang mereka miliki sehingga mereka dapat menemukan berbagai alternatif solusi untuk masalah (Pradipta et al., 2020). Berkaitan dengan pernyataan di atas penggunaan instrument berpikir kreatif perlu dikembangkan pada pembelajaran di kelas, salah satunya yaitu pada pembelajaran seni rupa. Seni rupa merupakan salah satu mata pelajaran seni yang memiliki potensi besar dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan mengelola berbagai kemampuan pada siswa (Cinthya, 2018). Dalam pembelajaran seni rupa siswa didorong untuk berkreasi dan mengekspresikan ide-ide mereka sendiri melalui berbagai proyek seni. Guru berperan penting dalam memilih dan menentukan materi maupun kegiatan seni yang menarik dan bermanfaat bagi siswa, guna memberikan kemampuan dasar bagi peserta didik (Rahayunita, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas IV SDN 1 Arjosari pada tanggal 21 Oktober 2023, menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran seni rupa, guru hanya menggunakan metode konvensional dan langsung memberikan penugasan karya

seni rupa bebas kepada siswa, sehingga siswa menjadi pasif dan tidak memiliki kemampuan untuk menciptakan karya seni rupa yang merangsang kemampuan berpikir kreatif siswa. Sedangkan untuk hasil wawancara dengan Ibu Purwahyuni selaku wali kelas IV, guru tersebut belum pernah menerapkan model pembelajaran berbasis proyek pada saat pembelajaran seni rupa, karena penggunaan waktu yang tidak efisien sehingga ditakutkan pembelajaran yang dilakukan menjadi tidak efektif dan tidak kondusif. Melihat situasi tersebut, maka peneliti perlu untuk mengetahui seberapa efektif model pembelajaran berbasis proyek pada kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN 1 Arjosari dalam pembelajaran seni rupa dan hambatan-hambatan yang dialami siswa terkait dengan penerapan model tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh (Puspita, 2022) yang berjudul “Model Pembelajaran Berbasis Proyek Mata Pelajaran Ipa Kelas III Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa” bahwa model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif melalui penggunaan media contextual puzzle dalam pembelajaran IPA serta dianggap baik dan menarik, sehingga siswa merasa tertarik dan senang dalam menggunakannya. Begitu juga penelitian yang dilakukan oleh (Setyorini, 2023) yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Menggunakan Model Project Based Learning Mata Pelajaran Seni Rupa Melalui Kolase Mix Media” belum menunjukkan peningkatan yang nyata melalui penerapan model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran seni rupa. Terdapat persamaan dengan penelitian sebelumnya yaitu untuk mengetahui seberapa efektif model pembelajaran berbasis proyek bisa diterapkan dalam pembelajaran seni rupa. Perbedaan dari penelitian-penelitian sebelumnya terletak pada materi yang digunakan, jika pada penelitian sebelumnya materi yang digunakan adalah menggambar dan kolase. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan materi membuat stempel dari kentang, wortel dan pelepah pisang.

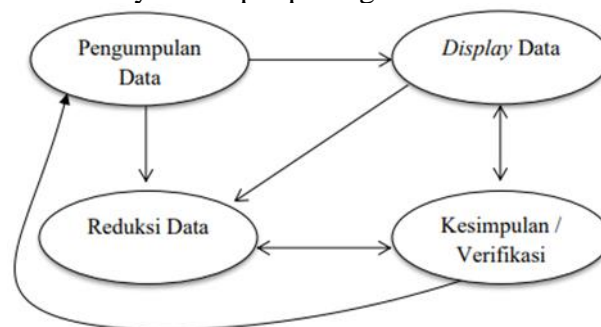
B. METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Dimana nantinya penelitian ini akan mendeskripsikan efektivitas penerapan model pembelajaran berbasis proyek pada kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV di SDN 1 Arjosari dalam pembelajaran seni rupa dan hambatan-hambatan yang dihadapi guru dalam menerapkan model pembelajaran tersebut. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Arjosari, Sumbertimo, Kecamatan Kalipare, Kabupaten Malang. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 19 Januari 2024. Subjek pada penelitian ini adalah guru dan 15 siswa kelas IV. Pada penelitian kualitatif, peneliti berpartisipasi langsung untuk memperoleh data sebanyak mungkin dan secara mendalam selama kegiatan penelitian. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Pengumpulan data merupakan salah satu tahapan yang sangat penting dalam penelitian agar data yang diperoleh akurat dan dapat dipercaya.

Pada saat observasi, peneliti mengikuti langsung kegiatan pembelajaran yang melibatkan guru dan siswa di kelas IV dalam penerapan model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran seni rupa. Observasi pada penelitian ini, bepedoman pada kisi-kisi instrumen observasi yang dikembangkan dari (Agustina, 2016). Terdapat tiga indikator yang saling berkaitan meliputi : (1) menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran; (2) penggunaan model pembelajaran berbasis proyek yang tertuang dalam pembelajaran; (3) dan memberikan umpan balik atau penguatan terhadap proses pembelajaran. Hasil observasi dapat dideskripsikan lebih lanjut berdasarkan indikator dari kisi-kisi instrumen observasi. Teknik pengumpulan data selanjutnya yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya adalah wawancara. Metode

wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur berupa pertanyaan yang telah disiapkan oleh peneliti. Menurut pendapat Sugiono dalam (Oktira, 2023) wawancara terstruktur menyampaikan instrument penelitian berupa pertanyaan telah disiapkan. Dalam kegiatan wawancara ini, peneliti melakukan wawancara langsung kepada guru kelas IV yaitu Ibu Purwahyuni, S. Pd dan empat siswa kelas IV. Peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan tujuan penelitian yang juga berpedoman pada kisi-kisi wawancara guru dan siswa. Indikatornya meliputi, penerapan model pembelajaran berbasis proyek, kemampuan berpikir kreatif, dan pembelajaran seni rupa. Selain observasi dan wawancara, peneliti juga mendokumentasikan setiap aktivitas yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi dalam penelitian ini, dilakukan melalui pengambilan gambar untuk melengkapi data dari hasil observasi dan wawancara serta memperkuat hasil penelitian. Dokumentasi yang diambil dari penelitian ini digunakan untuk mengarsip data sebagai bukti bahwa penelitian ini benar-benar dilakukan.

Teknik analisis data lapangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman. Teknik analisis data pada penelitian kualitatif dilakukan sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah di lapangan (Mursidik et al., 2015). Dalam penelitian ini, peneliti melakukan analisis data pada saat di lapangan. Teknik analisis data pada penelitian ini, terdapat empat tahapan yang saling berkaitan menurut Miles & Huberman yaitu pengumpulan data (Data Collecting), reduksi data (Data Reduction), penyajian data (Data Display) dan penarikan kesimpulan (Verification). Adapun aktivitasnya terdapat pada gambar berikut.



Gambar 1. Analisis Data Miles & Huberman

Sumber: <https://g.co/kgs/bTHB5x>

1. Pengumpulan Data (Data Collecting)

Pengumpulan data pada tahap ini dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Pengumpulan data pada penelitian ini diperoleh dari guru dan siswa kelas IV di SDN 1 Arjosari. Hal ini bertujuan untuk memperoleh banyak data yang diambil secara valid.

2. Reduksi Data (Data Reduction)

Pada tahap ini data-data yang sudah terkumpul akan disimpulkan, sehingga lebih mudah untuk dipahami dan dimengerti. Data dari reduksi ini menekankan pada topik yang akan diamati. Peneliti akan mengumpulkan hasil data dari observasi dan wawancara.

3. Penyajian Data (Data Display)

Penyajian data ini berupa pengambilan data-data sebagai jawaban dari hasil wawancara di SDN 1 Arjosari. Data pada penelitian ini yang sesuai akan diambil kemudian disajikan menjadi kesatuan untuk membentuk sebuah teks deskriptif.

4. Penarikan Kesimpulan (Conclusion Verification)

Peneliti akan mengumpulkan berbagai data yang diperoleh dan akan diverifikasi pada saat penelitian ini berlangsung. Melalui jawaban dari masalah yang terdapat di lapangan, peneliti mengambil kesimpulan dari data observasi, wawancara dan dokumentasi.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian yang difokuskan pada siswa kelas IV SDN 1 Arjosari, sehingga peneliti dapat mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran seni rupa dan hambatan-hambatan yang dialami siswa terkait dengan penerapan model pembelajaran berbasis proyek. Sebagai bahan kajian data, peneliti mengumpulkan data melalui wawancara mendalam kepada siswa dan guru. Selama penelitian, Observasi dan dokumentasi telah dilakukan dan menghasilkan beberapa data yang dapat dijadikan sebagai pengolahan data. Pengumpulan data observasi dan wawancara dilakukan sesuai dengan indikator kemampuan berpikir kreatif yang dijabarkan dalam subindikator.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, guru sudah melakukan kegiatan membuat stempel dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Kegiatan yang dilakukan oleh guru sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran berbasis proyek yang ada di modul ajar. Pada kegiatan pendahuluan, guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran. Seperti membuka pembelajaran, mengkondisikan fisik siswa dengan bertanya jawab tentang diri siswa, melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa, bertanya jawab kepada siswa tentang pembelajaran sebelumnya (apersepsi) dan mengaitkan apa yang telah diketahui atau di alami dengan apa yang akan dipelajari, dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari. Selanjutnya pada kegiatan inti, penggunaan model pembelajaran berbasis proyek tertuang dalam pembelajaran. Guru menunjukkan video dan menjelaskan tentang materi membuat stempel dari kentang, wortel dan pelepah pisang. Kemudian guru membagikan LKPD kepada siswa sebagai pedoman pada saat proses pembuatan stempel dan membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil, setiap kelompok berisi 3 sampai 4 siswa. Guru memaparkan topik yang akan dikaji mengenai materi membuat stempel dari kentang, wortel dan pelepah pisang. Setelah itu, guru memastikan agar proyek dapat dikerjakan oleh siswa berdasarkan ketersediaan bahan dan sumber belajar yang ada. Guru dan siswa menuliskan jadwal aktivitas yang mengacu pada waktu yang disepakati agar dapat menyelesaikan proyek dengan maksimal dan situasi kondusif. Dalam melakukan pengawasan terhadap pelaksanaan proyek yang akan dibuat, guru membimbing siswa pada saat melakukan percobaan dan berkeliling serta mengarahkan siswa yang mengalami kesulitan. Kegiatan penutup dilakukan untuk memberikan umpan balik atau penguatan pada proses pembelajaran. Tidak hanya itu, guru juga mengajak siswa untuk menyimpulkan serta memberi penguatan yang berkaitan dengan materi.

Hasil wawancara yang telah dilakukan kepada guru dan siswa disesuaikan dengan indikator kemampuan berpikir kreatif yang meliputi asosiasi ide, originalitas, keberanian berpikir, dan pemecahan masalah kreatif. Berdasarkan hasil wawancara didapatkan bahwa, kemampuan berpikir kreatif siswa pada indikator asosiasi ide, siswa mampu berkontribusi dengan ide-ide desain yang berbeda untuk stempel, seperti pola-pola geometris, bentuk-bentuk daun dan bunga, atau gambar sederhana. Melalui eksperimen warna, siswa mencoba menggunakan warna-warna dari pewarna makanan untuk menciptakan variasi dalam stempel, atau mengeksplorasi penambahan pewarna alami. Pada indikator originalitas, didapatkan bahwa setiap kelompok memiliki kreativitas unik dalam menciptakan desain stempel melalui perbedaan ide, pola, dan konsep desain siswa dapat membuat karya menjadi unik. Setiap kelompok juga menggunakan teknik pelaksanaan yang berbeda, seperti pemilihan bentuk atau pola ukiran dan penggunaan pewarna yang berbeda. Siswa membawa pengalaman dan perspektif uniknya ke dalam proyek, menciptakan variasi dan keberagaman dalam karya hasil akhir stempel dari kentang, wortel, dan pelepah pisang. Selanjutnya hasil wawancara yang diperoleh dari siswa melalui indikator keberanian berpikir, menunjukkan

bahwa siswa berani mencoba hal baru. Disamping itu, siswa diberi kesempatan untuk menjelajahi ide atau keterampilan baru, rasa ingin tahu dan antusiasme juga muncul. Mencoba hal-hal baru dapat membuat siswa merasakan peningkatan atas kemampuan mereka untuk menghadapi tantangan dan belajar hal baru. Mencoba sesuatu yang baru juga dapat membangkitkan minat dan kepedulian siswa terhadap pembelajaran dan memperluas pemahaman siswa terhadap dunia sekitarnya. Pada indikator yang terakhir yaitu pemecahan masalah kreatif, siswa dapat menerima masukan dari teman sekelompok atau guru, sehingga membantu meningkatkan tingkat kreativitas dan kualitas hasil akhir. Selain itu, siswa memiliki kesempatan untuk mengekspresikan kreativitas mereka dengan mempresentasikan stempel di depan kelas. Melalui proyek ini, siswa dapat membuat stempel dari kentang, wortel, dan pelepah pisang yang menunjukkan kreativitas dengan pikiran terbuka, eksperimen, dan inovasi.

Berdasarkan telaah dokumentasi di lokasi penelitian yaitu kelas IV, diperoleh informasi bahwa seluruh siswa telah mengikuti pembelajaran membuat stempel dari kentang, wortel, dan pelepah pisang. Dokumentasi pada penelitian ini bertujuan untuk membuktikan bahwa penelitian ini benar dilakukan dan dapat dipertanggungjawabkan keasliannya. Pada saat observasi, dokumentasi diambil ketika peneliti melakukan pengamatan terhadap penerapan model pembelajaran berbasis proyek berlangsung. Dokumentasi selanjutnya dilakukan ketika peneliti sedang melakukan wawancara kepada guru dan beberapa perwakilan siswa kelas IV. Berikut ini merupakan hasil dokumentasi yang telah peneliti kumpulkan selama proses penelitian berlangsung melalui link google drive :

- Hasil Dokumentasi Observasi Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Pembelajaran Seni Rupa Materi Membuat Stempel
<https://drive.google.com/drive/folders/1woegVh819zVIK3qDwJKAIVHMZ5NcBxM>
- Hasil Dokumentasi Proses Pembuatan Proyek Membuat Stempel
<https://drive.google.com/drive/folders/1wrxDKVEIIdpD9V75locuhsCv1Wb4WeGV>
- Hasil Dokumentasi Presentasi Karya Proyek Siswa
<https://drive.google.com/drive/folders/1wt5VVUJqGUiQqK9Ym1MKQkEaOcU-6w9J>
- Hasil Wawancara Guru dan Siswa
https://drive.google.com/drive/folders/1wq4CRhNqLJT11RQD_uaHlj1dXAnTTnMN

Berdasarkan temuan saat penelitian berlangsung, siswa dapat berkreasi melalui proyek membuat stempel dan menunjukkan partisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, keinginan siswa mengikuti pembelajaran semakin meningkat, karena materi pembelajaran yang diberikan guru belum pernah diajarkan sama sekali sebelumnya. Pada penelitian ini juga terdapat hambatan-hambatan yang dialami siswa pada saat proses pembuatan stempel, seperti kurangnya pengalaman guru dalam mengorganisasi kelas yang dinamis sehingga kondisi kelas menjadi tidak kondusif. Ada juga faktor keselamatan yang perlu dipertimbangkan, seperti penggunaan cutter saat mengukir pola pada media kentang dan wortel, sehingga siswa perlu diperhatikan agar tidak terluka.

PEMBAHASAN

Pada bagian pembahasan ini penulis akan mendeskripsikan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, sebagai upaya untuk menjawab permasalahan yang telah diungkapkan pada bagian sebelumnya dengan menggunakan konsep-konsep yang relevan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh siswa kelas IV SDN 1 Arjosari diketahui bahwa, penerapan model pembelajaran berbasis proyek efektif diterapkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran seni rupa materi membuat stempel dari kentang, wortel dan pelepah pisang. Guru sudah melakukan kegiatan membuat stempel

dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Siswa mampu berkontribusi dengan ide-ide desain yang berbeda untuk stempel, seperti pola-pola geometris, bentuk-bentuk daun dan bunga, atau gambar sederhana. Disamping itu, siswa diberi kesempatan untuk menjelajahi ide atau keterampilan baru, rasa ingin tahu dan antusiasme juga muncul. Selain itu, siswa memiliki kesempatan untuk mengekspresikan kreativitas mereka dengan mempresentasikan stempel di depan kelas. Pada penelitian ini juga terdapat hambatan-hambatan yang dialami siswa pada saat proses pembuatan stempel, seperti kurangnya pengalaman guru dalam mengorganisasi kelas yang dinamis sehingga kondisi kelas menjadi tidak kondusif.

Hasil penelitian diatas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Setyorini, 2023) bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas satu SD Purwanto 1 Malang pada mata pelajaran seni rupa melalui kolase mix media. Penelitian lain yang dilakukan (Renandika, 2022) bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 5 di SDN Sumberpinang 02 Jember dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terintegrasi STEM. Berpikir lancar dan berpikir luwes adalah beberapa aspek yang muncul, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan bagi siswa. Lanjut penelitian yang dilakukan oleh (Ananda, 2019) pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas V SDN 018 Langgini Bangkinang Kota dengan menggunakan metode Mind Mapping dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, karena proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa aktif dalam. Siswa mampu menambah pengetahuan dan memunculkan ide-ide dalam memecahkan masalah yang muncul dalam proses pembelajaran.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang. Menurut (Pradipta et al., 2020) kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk menyingkirkan pola pikir konvensional, pemikir kreatif mampu membebaskan diri dari pola dominan yang telah disimpan dalam otak. Lanjut menurut pendapat (Ranggawuni et al., 2014) seseorang yang memiliki kemampuan berpikir kreatif memiliki karakteristik seperti keluwesan dalam berpikir, peka terhadap masalah, fasih dalam menunjukkan ide-ide, dan orisinalitas. Dalam penelitian ini, untuk menghasilkan proyek membuat stempel dari kentang wortel dan pelepah pisang siswa dituntut memiliki kemampuan berpikir kreatif. Dengan adanya kemampuan berpikir kreatif, siswa dapat mengembangkan diri dengan mengambil keputusan dari berbagai sudut pandang untuk memecahkan masalah. Oleh karena itu, setiap siswa harus mempunyai tingkat berpikir kreatif yang baik. Melalui model pembelajaran berbasis proyek, siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam mempelajari seni rupa.

Menurut (Santoso, 2017) model pembelajaran berbasis proyek merupakan merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembuatan proyek atau produk, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang pengetahuan melalui sintaks yang sistematis. Sintaks model pembelajaran berbasis proyek pada penelitian ini terbagi menjadi beberapa fase, yaitu sebagai berikut (Takiddin, 2020) : (1) penentuan pertanyaan mendasar; (2) mendesain perencanaan proyek; (3) menyusun jadwal; (4) memonitor siswa dan kemajuan proyek; (5) menguji hasil; (6) dan mengevaluasi pengalaman. Proyek membuat stempel pada penelitian ini dapat membantu siswa merasakan bagaimana konsep pembelajaran dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan memberikan pengalaman praktis yang berguna untuk masa depan mereka. Dalam penerapannya pada penelitian ini, model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja dan belajar secara mandiri untuk menciptakan suatu produk stempel dari kentang, wortel dan pelepah pisang yang kemudian dipresentasikan di depan kelas. Proyek stempel dari kentang, wortel, dan pelepah pisang merupakan contoh konkret dari bagaimana model

pembelajaran ini dapat diterapkan untuk memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan terlibat bagi siswa.

Berdasarkan pembahasan di atas, penelitian ini memberikan kontribusi positif terhadap penerapan model pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran seni rupa. Oleh karena itu, rekomendasi dapat diberikan kepada guru untuk menerapkan model serupa dalam mata pelajaran lain guna meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Sangat penting bagi guru untuk mendapatkan pelatihan dan pendampingan yang memadai untuk memastikan model pembelajaran berbasis proyek berjalan dengan baik. Hal ini dapat meningkatkan kesiapan guru untuk membuat pengalaman pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi siswa.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di kelas IV SDN 1 Arjosari dalam pembelajaran seni rupa, dapat diambil kesimpulan bahwa melalui model pembelajaran berbasis proyek siswa tidak hanya mengembangkan keterampilan seni rupa, tetapi juga meningkatkan minat dan kepedulian mereka terhadap pembelajaran. Percobaan hal-hal baru membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan bagi siswa. Secara keseluruhan, model pembelajaran berbasis proyek terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, melibatkan mereka dalam proses kreatif, dan mengatasi hambatan-hambatan yang mungkin muncul. Proyek seni rupa dengan menciptakan stempel dari kentang, wortel, dan pelepah pisang memberikan siswa kesempatan untuk mengekspresikan kreativitas mereka dengan asosiasi ide, originalitas, keberanian berpikir, dan pemecahan masalah kreatif.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan guru dapat menerapkan model pembelajaran berbasis proyek pada pembelajaran selanjutnya maupun pada mata pelajaran lain untuk membantu menunjang proses pembelajaran, sehingga dapat memaksimalkan tujuan pembelajaran dan memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Bagi peneliti selanjutnya, penerapan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa penting dilakukan, karena dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang merangsang dan mendukung perkembangan kemampuan berpikir kreatif siswa secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, D. (2016). Efektivitas penerapan model pjl terhadap pelajaran simulasi digital kelas x smk n 1 sragen.
- Ananda, R. (2019). Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i1.1>
- Cicilia Ika Rahayunita, & Andika Gutama. (2022). Workshop Pengembangan Konten Video Tari Bagi Guru Sekolah Dasar Di Kecamatan Sukun. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(4), 4775–4780. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v2i4.3448>
- Fathurrohman, M. (2015). Model-model pembelajaran. Ar-Ruzz Media.
- Manurung, A. S., Halim, A., & Rosyid, A. (2020). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1274–1290. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.544>
- Mursidik, E. M., Samsiyah, N., & Rudyanto, H. E. (2015). Creative Thinking Ability in Solving Open-Ended Mathematical Problems Viewed From the Level of Mathematics Ability of Elementary School Students. *PEDAGOGIA: Journal of Education*, 4(1), 23–33.
- Oktira1, Y. S., & Kristian Burhan2. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KREATIFITAS MAHASISWA PRODI PGSD PADA MATA KULIAH PEMBELAJARAN SENI RUPA SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*

Dasar, 8(1).

- 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.
- Puspita, A. M., Utomo, E., & Purwanto, A. (2022). Model Pembelajaran Berbasis Proyek Mata Pelajaran IPA Kelas III Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 55–65. <https://doi.org/10.33084/tunas.v7i2.3194>
- Ranggawuni, I. R., Mamesah, M., & Marjo, H. K. (2014). KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA BERDASARKAN POLA ASUH ORANGTUA (Siswa Kelas VII DI SMP Negeri 8 Jakarta Pusat). *Insight: Jurnal Bimbingan Konseling*, 3(2), 38. <https://doi.org/10.21009/insight.032.07>
- RENANDIKA, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terintegrasi STEM Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 5 Di Sdn Sumberpinang 02 Jember. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 106–114. <https://doi.org/10.26740/eds.v4n2.p106-114>
- Rohmi, S., & Prasetyo, H. (2022). Metode outdoor learning dalam pembelajaran IPA siswa kelas IV MI Miftahul Huda Kosgoro. *Jurnal Tazkirah: Transformasi Ilmu-Ilmu Keislaman*, 7(1), 21–30.
- Santoso, P. (2017). Penggunaan model pembelajaran project based learning (pbl) sebagai upaya peningkatan hasil belajar ekonomi. *Prosiding Seminar Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis UNS*, 3(1), 1–7.
- Setyorini, E. A., Ekowati, D. W., & Febriyanti, F. (2023). PENINGKATAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA MENGGUNAKAN MODEL PROJECT BASED LEARNING MATA PELAJARAN SENI RUPA MELALUI KOLASE MIX MEDIA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8, 665–674. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/7436>
- Takiddin, T., Jalal, F., & Neolaka, A. (2020). Improving Higher Order Thinking Skills through Project-based Learning in Primary Schools. *TARBIYA: Journal of Education in Muslim Society*, 7(1), 16–28. <https://doi.org/10.15408/tjems.v7i1.14052>.