

MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS 5 DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA SD PADA KEGIATAN P5 DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING DI SD NEGERI KUANINO

Yayang anastasya angel anthonia¹ , Yosephina k. Sogen² , Margaret p.e. Djokaho³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusa Cendana

Email: yayanganastasya@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Received :16-05-2025

Revised :08-06-2025

Accepted :15-06-2025

Keywords: Creativity, Fine Arts, P5, Project Based Learning

DOI: <https://doi.org/10.62335>

ABSTRACT

This study aims to improve the creativity of grade V students in learning elementary fine arts in P5 activities with a project-based learning model at SD Negeri Kuanino. This type of research is a class action research with the research subjects are students of class V SD Negeri Kuanino Kupang, totaling 21 people. Data collection through observation techniques and collage making practices. In the pre-cycle research results there were 10 students who completed meeting the KKM with a percentage of completeness of 47.61%. In cycle I the percentage of completeness was 25% and only 1 group reached KKM while in cycle II it increased with a percentage of completeness of 75% or 3 groups that reached KKM. Thus it can be concluded that the Project Based Learning model can increase student creativity in learning fine arts in grade V of SD Negeri Kuanino Kota Kupang.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kretivitas siswa kelas V dalam pembelajaran seni rupa SD pada kegiatan P5 dengan model pembelajaran project based learning di SD Negeri Kuanino. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian adalah siswa siswi kelas V SD Negeri Kuanino Kupang yang berjumlah 21 orang. Pengumpulan data melalui teknik observasi dan praktek pembuatan kolase. Pada hasil penelitian pra siklus terdapat 10 siswa yang tuntas memenuhi KKM dengan

persentase ketuntasan 47.61%. Pada siklus I persentase ketuntasan adalah 25% dan hanya 1 kelompok yang mencapai KKM sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dengan persentase ketuntasan 75% atau 3 kelompok yang mencapai KKM. Dengan demikian dapat di ambil kesimpulan bahwa model pembelajaran Project Based Learning dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa di kelas V SD Negeri Kuanino Kota Kupang.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Pendidikan dapat berlangsung dimana saja dan kapan saja, tidak hanya dalam suasana formal di kelas, namun juga melalui kegiatan non formal dan informal seperti kursus atau pelatihan.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang dan terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Menurut Axin (Suprijanto, 2009:6) mendefinisikan pendidikan formal adalah kegiatan belajar yang disengaja, oleh warga belajar maupun pembelajarannya didalam suatu latar yang distruktur sekolah. Lembaga pendidikan formal terdiri dari lembaga pendidikan prasekolah, lembaga pendidikan dasar (SD/SMP), lembaga pendidikan menengah (SMA/SMK) dan lembaga pendidikan tinggi. Adapun pendidikan nonformal menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, didefinisikan sebagai jalur pendidikan diluar Pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Marzuki (2012:137) berpendapat bahwa pendidikan nonformal merupakan aktivitas belajar diluar sistem persekolahan atau pendidikan formal yang dilakukan secara teroganisir. Lembaga pendidikan nonformal terdiri dari kelompok bermain, taman penitipan anak, lembaga pelatihan, sanggar, lembaga khusus dan kelompok belajar. Selanjutnya pendidikan informal menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan yang berbentuk kegiatan belajar secara mandiri. Pendidikan informal dilakukan secara sadar dan bertanggung jawab serta mandiri dengan bantuan keluarga serta lingkungan sekitar. Contoh jalur Pendidikan informal yang dilakukan oleh keluarga dan lingkungan sekitar dapat berupa pendidikan budi pekerti, etika, moral, agama, dan sopan santun serta bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Orang tua dapat menjadi role model bagi anak untuk mengembangkan dan membentuk karakter.

Dalam buku Dasar-dasar Ilmu Pendidikan (2017) karya Syafril dan Zelhendri Zen, Pendidikan menurut Langeveld adalah bimbingan yang diberikan orang dewasa kepada

anak untuk mencapai kedewasaan dalam perkembangannya. Langeveld menjelaskan bahwa pendidikan itu ditujukan untuk membentuk karakter anak agar cakap dalam melaksanakan tugasnya. Dalam Permendikbud Nomor 51 Tahun 2018 tentang PPDB TK, SD SMP, SMA, SMK, disebutkan bahwa usia anak sekolah dasar adalah 7-12 Tahun. Pada usia tersebut, anak akan memasuki tahap eksplorasi diri, anak akan meniru apa yang dilakukan orang-orang di sekitarnya, terutama yang dilakukan orang dewasa. Seperti yang dilakukan oleh orang tuanya jika di rumah dan yang dilakukan oleh gurunya jika di sekolah.

Anak ingin menguasai keahlian-keahlian baru yang diberikan di sekolah. Seni Rupa merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang memfasilitasi anak untuk mengeksplor dirinya, belajar keahlian-keahlian baru serta memfasilitasi anak agar dapat mengembangkan kreativitasnya. Dengan menggunakan kreativitas dalam pembelajaran bisa menciptakan situasi yang baru, tidak monoton dan menarik sehingga peserta didik akan lebih terlibat pada setiap proses pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas.

Menurutnya kreativitas peserta didik ditimbulkan oleh berbagai hal antara lain kurangnya perhatian pengajar dalam melihat kebutuhan peserta didik, penggunaan metode pembelajaran yang monoton, pengajar tak membawakan hal-hal yang dapat membentuk peserta didik berfikir kreatif serta pula aktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas (Dakhi, 2022).

Penyebab utama rendahnya kreativitas peserta didik adalah peserta didik tidak dalam membuat target belajar yang ingin dicapai. Peserta didik merasa bahwa belajar merupakan proses yang sulit untuk dipahami. Siswa merasa belajar kurang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari (Manik, 2019). Melihat permasalahan tersebut dapat diterapkan metode belajar baru yaitu dengan membawa siswa untuk kreatif secara verbal dan visual, dengan penerapan proyek kerajinan tangan di percaya dapat meningkatkan kreativitas peserta didik secara menyeluruh. Karena kerajinan tangan tidak hanya membuat siswa tau cara membuat kerajinan tangan namun membuat peserta didik dapat menemukan ide-ide baru tentang cara memodifikasi kerajinan tangan yang sudah ada, dalam hal ini peserta didik di tuntut untuk bergerak secara aktif dan berfikir dengan sangat kreatif.

Adanya kerajinan tangan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik karena peserta didik terfokus pada hal yang ada di depan mata dan kegiatan pembuatan kerajinan tangan juga sangat menarik sehingga peserta didik sangat antusias dalam membuat kerajinan tangan. Terlebih peserta didik juga mampu mengurangi limbah sampah untuk di jadikan kerajinan tangan yang menarik dan juga estetik (Hikmawati, 2020). Kerajinan tangan berpengaruh terhadap kreativitas yang dimiliki setiap peserta didik namun hal itu juga didukung oleh factor peranan guru dan juga sekolah dalam mewujudkan kreativitas peserta didik (Armanila, 2022).

Namun pada kenyataannya di sekolah pada saat ini, masih banyak guru yang menggunakan pembelajaran yang konvensional dan hanya guru yang lebih

mendominasi pembelajaran. Tentunya pembelajaran tersebut dapat menghambat peserta didik dalam mengembangkan pola berpikirnya termasuk dalam kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Peserta didik sulit untuk mengembangkan kreativitasnya dikarenakan guru lebih megutamakan pemberian materi saja, tanpa adanya praktek secara langsung untuk membuat suatu proyek. Hal tersebut sangat berpengaruh sekali dalam perkembangan kreativitas peserta didik yang jarang diasah. Adanya permasalahan tersebut maka peneliti akan menggunakan model Project Based Learning (PjBL) untuk mengatasi mengembangkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran seni rupa.

Menurut Stripling (dalam Abdullah Sani, R. 2014: 173-174) salah satu karakteristik model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) yaitu menggunakan kemampuan berpikir kreatif, kritis dan mencari informasi untuk melakukan investigasi, menarik kesimpulan dan menghasilkan produk. Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran dikelas dengan melibatkan kerja proyek.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas V SD Negeri Kuanino pada tanggal 19 Maret 2024, diketahui bahwa pembelajaran seni masuk kedalam kegiatan P5 dan lebih mengarah pada pembelajaran seni tari dengan tema kearifan lokal dan gaya hidup berkelanjutan yang diharapkan dapat menanamkan rasa cinta tanah air pada diri peserta didik. Pembelajaran seni rupa tetap masuk kedalam kegiatan P5 tetapi tidak menjadi fokus pembelajaran. Pada saat pembelajaran seni rupa, Guru mendampingi dan juga memberikan contoh serta penjelasan bagaimana membuat suatu produk kemudian akan diikuti oleh peserta didik.

Dan juga hasil kegiatan P5 di sekolah sebagai ajang kreativitas peserta didik dilihat dalam pentas seni yang diadakan setiap akhir semester berupa penampilan tari kreasi moderen serta proyek hasil kreativitas atau hasil karya peserta didik akan ditampilkan kepada orang tua/wali. Tarian yang ditampilkan pada pentas seni berupa tari kreasi moderen yang dipelajari selama satu semester.

Guru kelas melihat kreativitas peserta didik dalam pembelajaran dengan proyek P5 tidak monoton karena peserta didik pun aktif tidak hanya belajar teori saja tetapi juga langsung dilatih untuk membuat dan menghasilkan produk.

Berdasarkan kajian latar belakang diatas, peneliti akan mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul "Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Seni Rupa SD Pada Kegiatan P5 Dengan Model Pembelajaran Project Based Learning Di SD Negeri Kuanino".

METODE PENELITIAN

Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Dalam hal ini, penelitian tindakan kelas dilakukan untuk mengetahui penerapan Model pembelajaran Project Based Learning untuk meningkatkan kreativitas

peserta didik dalam pembelajaran seni rupa materi kerajinan tangan siswa kelas V SD Negeri Kuanino.

Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan dalam empat tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas adalah suatu tindakan (action research) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus peneliti di kelas atau bersama-sama dengan orang lain dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan kelas kolaboratif dan partisiatif yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan (treatment) tertentu dalam suatu siklus. Aqib (2018:11) berpendapat bahwa PTK bertujuan untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas sekaligus untuk mencari jawaban ilmiah mengapa hal tersebut dapat di pecahkan melalui Tindakan yang dilakukan.

Teknik analisis data yang digunakan adalah

Analisis data lembaran observasi aktivitas guru.

Setelah secara keseluruhan data terkumpul, maka tahap berikutnya adalah pengolahan data atau hasil penelitian untuk memperoleh sebuah kesimpulan. Untuk menganalisis lembar observasi aktivitas guru, penulis menggunakan rumus persentase, yang bertujuan untuk mengetahui apakah model yang digunakan sesuai dengan yang telah direncanakan. Analisis ini digunakan dengan rumus persentase:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Angka Persentase yang dicari

F = Frekuensi (skor yang diperoleh)

N = Skor maksimum

100% = Nilai konstan

Tabel 1 Kategori Kriteria Penilaian Hasil Observasi Guru

Nilai %	Kategori Penilaian
80-100	Sangat baik
70-79	Baik
50-69	Cukup
<49	Kurang

Sumber: Arikunto (2010:210)

Analisis data lembar observasi aktivitas siswa

Untuk menganalisis pengamatan terhadap aktivitas siswa yang telah diamati selama kegiatan belajar dengan menggunakan rumus persentase:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Angka Persentase yang dicari

F = Frekuensi (skor yang diperoleh) N = Skor maksimum

100% = Nilai konstan

Membuat interval persentase dan kategori kriteria penilaian observasi siswa sebagai berikut:

Tabel 2 Kategori Kriteria Penilaian Hasil Observasi Siswa

Nilai %	Kategori Penilaian
80-100	Sangat baik
70-79	Baik
50-69	Cukup
<49	Kurang

Sumber: Arikunto (2010:210)

Analisis Kreativitas Siswa

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan kreativitas melalui penerapan model pembelajaran *project based learning* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran. Ada dua kriteria ketuntasan belajar, yaitu ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal (secara bersama-sama).

Untuk melihat adanya peningkatan kreativitas dianalisis dengan menggunakan rumus persentase:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Angka Persentase yang dicari

F = Frekuensi (skor yang diperoleh) N = Skor maksimum

100% = Nilai konstan

Untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan kategori kriteria klasifikasi nilai:

Tabel 3 Kategori Kriteria Klasifikasi Nilai

Nilai %	Kategori Penilaian
80-100	Sangat baik
70-79	Baik
50-69	Cukup
<49	Kurang

Sumber: Arikunto (2010:210)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan fokus pada peningkatan Kreativitas Siswa Kelas 5 Dalam Pembelajaran Seni Rupa menggunakan model Problem based learning (PBL).

Berikut adalah hasil penelitian Perbandingan ke dua siklus 1 dan siklus 2

Observasi Guru

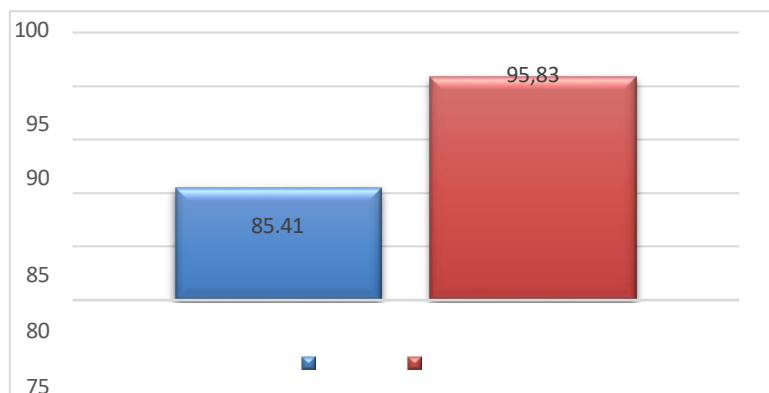
Berdasarkan hasil pengamatan, peningkatan aktivitas guru dalam pembelajaran pada siklus I, dengan skor 41, menghasilkan nilai 85,41 saat dimasukkan ke dalam rumus dan mendapat kriteria cukup (B). Sementara itu, pada siklus II, skor guru meningkat menjadi 46, sehingga nilai yang dihasilkan saat dimasukkan ke dalam rumus adalah 95,83 dan mendapat kriteria baik (SB). Untuk lebih jelas, informasi tersebut disajikan dalam bentuk tabel 1 dan diagram di bawah ini.

Tabel 1 Tabel Perbandingan Observasi Guru Siklus I dan Siklus II

Hasil Observasi Aktivitas Guru	Skor Perolehan	Nilai	Kriteria
Siklus I	41	85,41	Sangat baik
Siklus II	46	95,83	Sangat baik

Sumber data: hasil olahan peneliti, 2025

Diagram 1 Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II



Sumber data: hasil olahan peneliti, 2025

Dari diagram tersebut, terlihat bahwa terjadi peningkatan aktivitas guru dari satu siklus ke siklus berikutnya. Pada siklus I, dengan skor 41, nilai yang dihasilkan setelah dimasukkan ke dalam rumus adalah 85,41 dan diberi kriteria sangat baik (SB). Sedangkan pada siklus II, dengan skor 46, nilai yang dihasilkan setelah dimasukkan ke dalam rumus adalah 95,83 dan diberi kriteria sangat baik (SB). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil pengamatan aktivitas guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran *Project Based Learning* pada pembelajaran seni rupa meningkat sebesar 10% dari siklus I ke siklus II.

Observasi Siswa

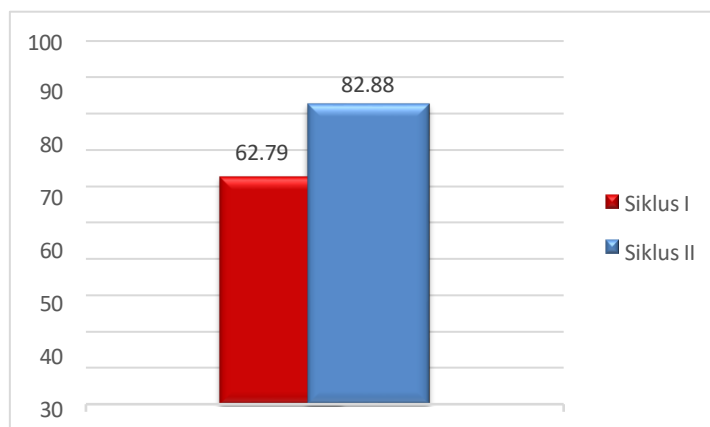
Dari hasil pengamatan, terjadi peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran materi tentang gaya. Pada siklus I, jumlah keseluruhan skor siswa adalah 422 dengan nilai rata-rata 62,79 dan mendapat kriteria (cukup). Sedangkan pada siklus II, jumlah keseluruhan skor siswa adalah 557 dengan nilai rata-rata 82,88 dan mendapat kriteria (Sangat Baik). Uruturk lebih jelas, informasi tersebut disajikan dalam bentuk tabel dan diagram di bawah ini.

Tabel 2 Tabel Perbandingan Observasi Siswa Siklus I dan Siklus II

Hasil Observasi Aktivitas Siswa	Skor Perolehan	Nilai	Kriteria
Siklus I	422	62,79	Cukup
Siklus II	557	82,88	Sangat Baik

Sumber data: Hasil olahan peneliti, 2025

Diagram 2 Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II



Sumber data : Hasil olahan peneliti, 2025

Dari diagram di atas, terlihat peningkatan aktivitas siswa antara siklus I dan siklus II. Pada siklus I, jumlah skor keseluruhan adalah 422 dengan rata-rata 62,79 dan diberi kriteria (Cukup), sedangkan pada siklus II, jumlah skor keseluruhan adalah 557 dengan rata-rata 82,88 dan diberi kriteria (Sangat Baik).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model Project Based Learning pada pembelajaran seni rupa meningkat dari siklus I ke siklus II sebesar 20%.

Penilaian Proyek

Dari hasil penilaian, terjadi peningkatan kreativitas peserta didik dalam pengerjaan proyek pembuatan kolase dalam pembelajaran seni rupa. Pada siklus I, jumlah keseluruhan skor dari 4 kelompok adalah 39 dan hanya 1 kelompok yang tuntas dengan nilai 70 (Baik). Sedangkan pada siklus II, jumlah keseluruhan skor 4 kelompok adalah 72 dan 3 kelompok yang tuntas dengan nilai 95-100 dan mendapat kriteria (Sangat Baik).

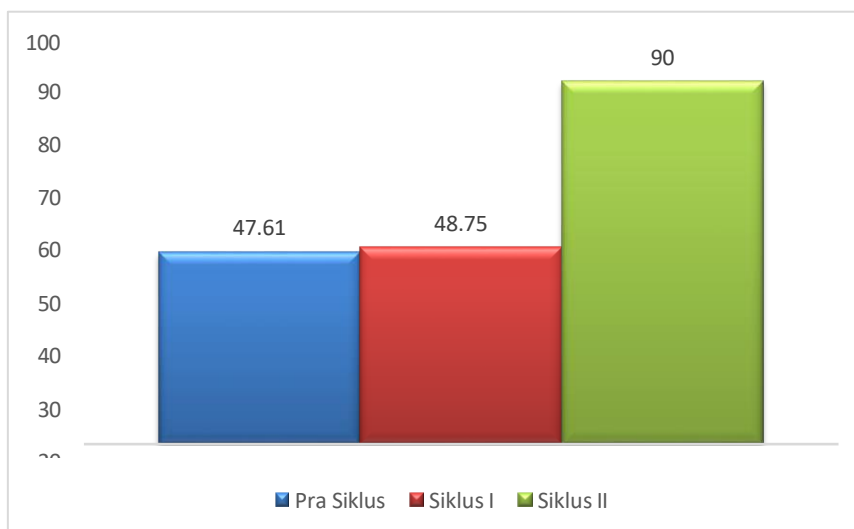
Untuk lebih jelas tentang hasil penilaian proyek siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel dan diagram di bawah ini:

Tabel 3 Tabel Perbandingan Penilaian Proyek Siklus I dan Siklus

<u>Hasil Penilaian</u> <u>Produk</u>	<u>Skor</u> <u>Perolehan</u>	<u>Nilai</u>	<u>Kriteria</u>
<u>Siklus I</u>	<u>39</u>	<u>48,75</u>	<u>Kurang</u>
<u>Siklus II</u>	<u>72</u>	<u>90</u>	<u>Sangat Baik</u>

Sumber data: Hasil olahan peneliti, 2025

Diagram 3 Perbandingan Hasil Penilaian Produk Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II



Sumber: hasil olahan peneliti, 2025

Pembahasan Hasil Penelitian

Kreativitas peserta didik dalam pembelajaran seni rupa akan meningkat jika dalam pembelajaran guru menggunakan model pembelajaran Project Based Learning. Dengan menggunakan model pembelajaran ini akan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk semakin mengembangkan kreativitas yang ada pada diri mereka. dimana peserta didik akan belajar untuk melatih bagaimana mereka berpikir dengan kreatif serta aktif dan juga dapat membantu mengembangkan keterampilan komunikasi dalam kelompok. Peserta didik dapat mengembangkan kreativitas mereka dalam pembelajaran melalui pembuatan kolase.

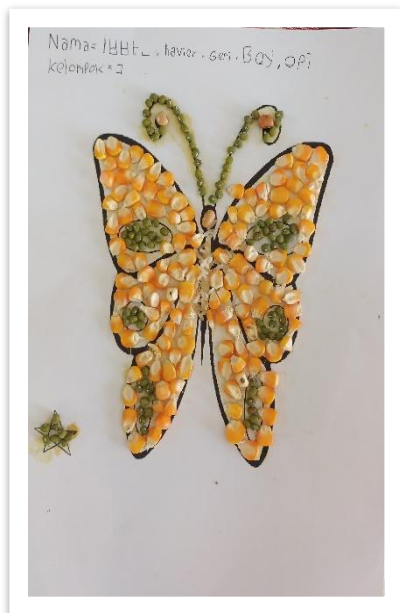
Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kuanino Kota Kupang dengan menggunakan model pembelajaran Project Based Learning dengan menggunakan lembar observasi serta pengerjaan produk yaitu membuat kolase. Data hasil observasi keaktifan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Project Based Learning menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II, yaitu data hasil observasi guru pada siklus I dengan nilai 85,41 dan hasil observasi siswa dengan nilai 62,79 dan terjadi peningkatan pada siklus II dengan nilai observasi guru yaitu 95,83 dan observasi siswa dengan nilai 82,88. Dengan meningkatnya data hasil observasi, maka meningkat pula hasil penilaian produk pengerjaan kolase.

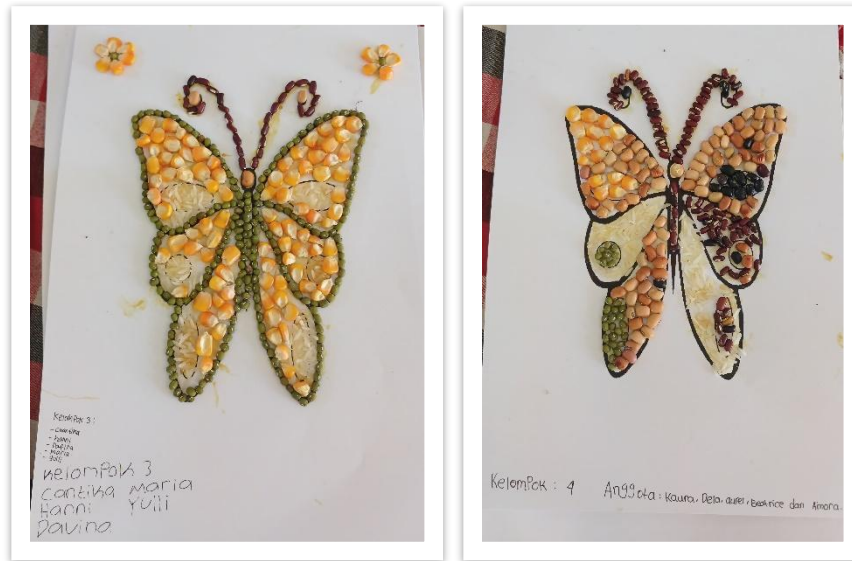
Berdasarkan data hasil observasi guru dan siswa pada penggunaan model Project Based Learning pada pembelajaran seni rupa semakin meningkatnya data hasil observasi aktivitas guru dan siswa maka semakin meningkat juga hasil belajar siswa dan pemahaman mereka mengenai materi yang telah dipelajari sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Hal ini sejalan dengan pernyataan Soedijarto dalam (Wicaksono & Iswan, 2019) bahwa hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai

oleh peserta didik dalam mengikuti program belajar-pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.

Pada siklus I, data hasil penilaian produk mendapat nilai sebesar 47,5 dan mengalami kenaikan pada siklus II dengan nilai 95, sehingga pada penelitian ini kreativitas peserta didik dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan sehingga dapat dikatakan bahwa Model Pembelajaran Project Based Learning sangat baik untuk diterapkan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik di SD Negeri Kuanino Kota Kupang.

Perbandingan proyek pengerjaan kolase siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar dibawah ini.





Gambar 1 Hasil Proyek Siklus I

Terlihat pada siklus I ada kelompok yang proyek kolase mereka belum selesai sepenuhnya karena kelompok yang kurang memanfaatkan waktu pengerjaan dengan baik dan kurang bisa bekerja sama dalam kelompok untuk menciptakan karya kolase yang kreatif. Terlihat juga bahwa peserta didik belum dapat menampilkan nilai estetika dan unsur warna yang baik pada kolase. Peserta didik belum sepenuhnya mengeluarkan ide dan pendapat untuk membuat kolase yang kreatif.





Gambar 2 Hasil Proyek Siklus II

Pada siklus II ini masing-masing kelompok sudah menampilkan hasil yang memuaskan seperti yang bisa dilihat pada gambar diatas, peserta didik sudah mampu untuk berkerja sama dan saling memberikan pendapat tentang bagaimana mereka ingin menciptakan karya kolase yang kreatif dan menarik serta tetap menampilkan nilai etika dan unsur warna yang baik. Perpaduan warna yang digunakan oleh setiap kelompok juga sudah meningkat dibandingkan dengan siklus 1, garis gambar kupu-kupu juga tertutup dengan rapih oleh biji-bijian yang di tempelkan

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilakukan tentang penerapan model pembelajaran Project Based Learning untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa di kelas V SD Negeri Kuanino Kota Kupang, maka dapat di ambil kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran Project Based Learning dapat meningkatkan kreativitas siswa melalui pembuatan kolase di kelas V. Peningkatan kreativitas diketahui dengan hasil penilaian produk pada Siklus I dan Siklus II yang menunjukkan peningkatan persentase ketuntasan secara klasikal. Pada siklus I persentase ketuntasan adalah 25% atau hanya 1 kelompok yang mencapai KKM 70 sedangkan pada siklus II persentase ketuntasan adalah 75% atau 3 kelompok yang mencapai KKM 70. Dengan demikian, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui model pembelajaran Project Based Learning pada pembelajaran seni rupa di kelas V SD Negeri Kuanino Kota Kupang dapat meningkatkan kreativitas siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dakhi, O. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Problem Solving Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Belajar. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 8-15.
- Djamarah, S. B. & Zain, A. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Indriyani, D., Desyandri, D., Fitria, Y., & Irdamurni, I. (2019), Perbedaan Model Children's Learning In Science (CLIS) Dan Model Scientific Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 627-633.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2014). *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013*. Kata Pena.
- Marzuki. (2012). "Pengintegrasian Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran di Sekolah". FIS-UNY. Yogyakarta.
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*. Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik.
- Munandar, S.C.U. (1999). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Nakada, A., Kobayashi, M., Okada, Y., Namiki, A., & Hiroi, N. (2018). Project-based learning. *Journal of the Medical Society of Toho University*, <https://doi.org/10.14994/tohoigaku>. 2017-010
- Pardede, R. M. (2022). Kajian Seni Rupa Anak. *Jurnal Desain-Kajian Bidang Penelitian Desain*, 2(1), 162-171.
- Sudijono Anas, (2003) *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Supriadi, D. (2001). *Kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangan Iptek*. Bandung: ALFABETA
- Suprijanto, A (2009), *Pendidikan oleh Orang Dewasa; dari Teori Hingga Aplikasi*, Bumi Aksara, Jakarta
- Syaadah, R., Ary, M. H. A. A., Silitonga, N., & Rangkuty, S. F. (2022). Pendidikan Formal, Pendidikan NonFormal Dan Pendidikan Informal. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(2), 125-131.
- Syafril; Zelhendri Zen. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan / Syafril, Zelhendri Zen .2020*
- Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta; Prenadamedia Group.
- Uno, Hamzah, B. (2012). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Bumi Aksara.

- Hariyanto, H. [2019]. Peningkatan Kreativitas melalui Kegiatan Kolase Bahan Alam pada Kelompok B TK PGRI Temanggung. *Jurnal Audi Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD*. 4 (1), 19-27.
- Putri, M. D. Y. A., Kristanto, K., & Prasetyawati, D. (2019). PENGARUH KEGIATAN KOLASE KULIT JAGUNG WARNA TERHADAP KREATIVITAS ANAK TK B DI RA AMANAH KABUPATEN BATANG. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1).156-162. <https://doi.org/10.26877/paudia.v8i1.4044>
- Husnah, A., [2018]. Peningkatan Kreativitas melalui Teknik Kolase pada Anak kelompok B di TK. Islam Terpadu Insan Madani T.A 2017/2018. [skripsi, Universitas Islam Negri Sumatera Utara. 2018]