

Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SBDP melalui Model Project Based Learning di Kelas IV MIN 1 Solok Selatan

Yosi Yulianti

MIN 1 Solok Selatan; yosiwan91@gmail.com

ABSTRACT

This classroom action research aims to improve students' creativity and learning outcomes in the subject of Arts, Culture, and Crafts through the implementation of Project-Based Learning (PjBL). The research was conducted in two cycles involving 15 fourth-grade students at MIN 1 Solok Selatan. Data were collected using observation sheets, creativity rubrics, achievement tests, and project assessments. The results showed that the students' average score increased from 64 in the pre-cycle to 72 in cycle I, and 83 in cycle II. The percentage of mastery learning improved from 40% to 93%. The students also demonstrated significant improvements in originality, fluency of ideas, elaboration of works, and confidence in presenting. Therefore, the PjBL model proved effective in enhancing both creativity and learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) melalui penerapan model Project Based Learning (PjBL) di kelas IV MIN 1 Solok Selatan dengan jumlah siswa 15 orang. Penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi, rubrik kreativitas, tes hasil belajar, dan penilaian produk karya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat dari 64 pada pra-siklus menjadi 72 pada siklus I, dan 83 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 40% pada pra-siklus menjadi 67% pada siklus I, dan 93% pada siklus II. Kreativitas siswa dalam menghasilkan karya seni juga mengalami peningkatan yang signifikan. Dengan demikian, penerapan model PjBL terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas sekaligus hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBDP.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Corresponding Author:
Yosi Yulianti

MIN 1 Solok Selatan; yosiwan91@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

*Project-Based Learning; Creativity;
learning outcomes;
Arts, Culture, and Crafts;*

Kata Kunci:

Project Based Learning;
Kreativitas;
hasil belajar;
SBDP;

Article history:

Received 2025-05-01

Revised 2025-05-08

Accepted 2025-05-31



PENDAHULUAN

Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam menumbuhkan kepekaan estetik, kreativitas, serta keterampilan berkarya siswa. Pada jenjang sekolah dasar, SBDP tidak hanya bertujuan untuk memperkenalkan seni rupa, musik, tari, dan keterampilan tangan, tetapi juga untuk mengembangkan imajinasi, ekspresi diri, serta sikap apresiatif terhadap karya seni. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran SBDP seringkali masih bersifat monoton, berpusat pada guru, dan cenderung menekankan produk akhir dibandingkan proses kreatif siswa.

Di kelas IV MIN 1 Solok Selatan, hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang aktif dalam mengikuti pelajaran SBDP. Hal ini terlihat dari minimnya keberanian untuk mengemukakan ide, rendahnya variasi gagasan dalam karya, serta kurangnya keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok. Hasil evaluasi awal juga menunjukkan nilai rata-rata 64 dengan hanya 40% siswa yang tuntas belajar. Kondisi ini mengindikasikan perlunya inovasi pembelajaran yang dapat menstimulasi kreativitas sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa.

Model Project Based Learning (PjBL) dipandang sebagai salah satu alternatif yang sesuai untuk menjawab permasalahan tersebut. Melalui PjBL, siswa diajak untuk terlibat aktif dalam merancang, melaksanakan, dan mempresentasikan proyek nyata. Dengan demikian, proses belajar tidak hanya fokus pada pemahaman materi, tetapi juga pada keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBDP kelas IV MIN 1 Solok Selatan melalui penerapan model Project Based Learning.

SBDP merupakan mata pelajaran yang menekankan pada pengembangan aspek estetik, artistik, dan praktis siswa. Menurut Kemendikbud (2017), SBDP di sekolah dasar diarahkan untuk menumbuhkan apresiasi seni, keterampilan berkarya, serta kemampuan menghubungkan seni dengan kehidupan sehari-hari. Kreativitas adalah kemampuan menghasilkan ide atau karya yang baru, orisinal, serta bermanfaat (Munandar, 2009). Indikator kreativitas meliputi orisinalitas, kelancaran ide, fleksibilitas, dan elaborasi. Dalam pembelajaran SBDP, kreativitas dapat ditumbuhkan melalui aktivitas eksplorasi, eksperimen, dan penciptaan karya seni.

PjBL adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan menekankan kegiatan belajar berbasis proyek. Menurut Thomas (2000), PjBL mendorong siswa untuk belajar secara aktif, bekerja sama, serta menghasilkan produk nyata yang bermakna. Karakteristik PjBL antara lain, (1) Berfokus pada pertanyaan atau masalah yang menantang, (2) Melibatkan investigasi mendalam (3) Menghasilkan produk nyata (4) Memberi kesempatan refleksi dan (5) Mendorong kolaborasi antar siswa. Penelitian oleh Sari & Rahayu (2019) menunjukkan bahwa PjBL mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. Sementara penelitian Nurhayati (2020) membuktikan bahwa PjBL dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pelajaran Seni Rupa. Dengan demikian, penerapan PjBL dalam SBDP sangat potensial untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan bermakna.

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model spiral Kemmis & McTaggart yang terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. **Subjek penelitian** adalah siswa kelas IV MIN 1 Solok Selatan dengan jumlah 15 orang. **Instrumen penelitian** meliputi, lembar observasi aktivitas siswa, rubrik penilaian kreativitas, tes hasil belajar dan penilaian produk karya (poster bertema

lingkungan). Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif untuk menilai peningkatan hasil belajar, serta kualitatif untuk menganalisis proses pembelajaran, kreativitas, dan refleksi tiap siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil tes awal, nilai rata-rata siswa adalah 64 dengan ketuntasan belajar hanya 40% (6 dari 15 siswa). Observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih pasif, hanya beberapa yang berani mengemukakan ide, dan karya yang dihasilkan cenderung seragam. Pada siklus I, guru menerapkan PjBL dengan proyek membuat poster bertema “Hemat Energi”. Siswa dibagi dalam kelompok kecil, kemudian merancang ide, membuat sketsa, dan menghasilkan karya poster.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Siklus I

Tahap	Rata-rata	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase Tuntas
Pra-Siklus	64	6 dari 15	40%
Siklus I	72	10 dari 15	67%

Observasi kreativitas menunjukkan bahwa siswa mulai berani mengemukakan ide meskipun masih terbatas. Beberapa karya sudah menunjukkan orisinalitas, tetapi detail karya masih sederhana. Rubrik Kreativitas Siklus I (Rata-rata) yaitu Orisinalitas: 2,3 (cukup orisinal), Kelancaran ide: 2,4 (cukup lancar), Elaborasi karya: 2,1 (kurang detail) dan Keberanian tampil: 2,6 (cukup percaya diri)

Pada siklus II, guru memperbaiki strategi dengan memberi contoh inspiratif, memberi waktu lebih lama, serta mendorong siswa melakukan eksplorasi lebih luas. Proyek kali ini adalah membuat poster bertema “Cinta Lingkungan”.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Siklus II

Tahap	Rata-rata	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase Tuntas
Siklus I	72	10 dari 15	67%
Siklus II	83	14 dari 15	93%

Perkembangan Nilai diketahui nilai Pra-Siklus: 64, Siklus I 72 dan Siklus II 83. Terjadi peningkatan signifikan pada siklus II baik dari segi nilai rata-rata maupun ketuntasan belajar. **Rubrik Kreativitas Siklus II (Rata-rata)**, Orisinalitas: 3,5 (orisinal), Kelancaran ide: 3,6 (lancar), Elaborasi karya: 3,4 (detail) dan Keberanian tampil: 3,7 (sangat percaya diri). Karya siswa lebih variatif, penuh warna, dengan pesan yang jelas. Presentasi kelompok berlangsung antusias, sebagian besar siswa berani menjelaskan hasil karyanya di depan kelas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan PjBL dapat meningkatkan hasil belajar sekaligus kreativitas siswa. Hal ini sesuai dengan teori Thomas (2000) yang menyatakan bahwa PjBL efektif untuk mendorong kolaborasi, kreativitas, dan tanggung jawab belajar siswa. Peningkatan kreativitas siswa pada aspek orisinalitas, kelancaran ide, elaborasi, dan keberanian tampil membuktikan bahwa PjBL menciptakan ruang kebebasan berekspresi yang lebih luas dibanding metode konvensional.

Peningkatan hasil belajar juga sejalan dengan penelitian Nurhayati (2020) yang menemukan bahwa PjBL meningkatkan kemampuan siswa dalam menghasilkan karya seni. Dengan demikian, penerapan PjBL dalam pembelajaran SBDP tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik siswa.

SIMPULAN

Penerapan model Project Based Learning terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBDP kelas IV MIN 1 Solok Selatan. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata dari 64 (pra-siklus) menjadi 83 (siklus II), serta peningkatan persentase ketuntasan belajar dari 40% menjadi 93%. Kreativitas siswa juga meningkat pada aspek orisinalitas, kelancaran ide, elaborasi, dan keberanian tampil. Dengan demikian, PjBL dapat dijadikan alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran SBDP.

DAFTAR PUSTAKA

- Kemendikbud. (2017). Kurikulum 2013: Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar SD/MI. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Munandar, U. (2009). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurhayati, S. (2020). Penerapan Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Seni Rupa. *Jurnal Pendidikan Seni*, 8(2), 115–123.
- Sari, D., & Rahayu, N. (2019). Pengaruh Model PjBL terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 45–52.
- Thomas, J. W. (2000). *A Review of Research on Project-Based Learning*. California: Autodesk Foundation.