



## MENINGKATKAN KREATIVITAS KARYA SENI 3 DIMENSI MELALUI MODEL PjBL PADA SISWA KELAS IV

Jihan Larasati Budiman<sup>1</sup>, Wiwy Triyanty Pulukadang<sup>2</sup>, Sukri Katili<sup>3</sup>, Mimy Astuty Pulukadang<sup>4</sup>, Rustam I Husain<sup>5</sup>

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo<sup>1,2,3,4,5</sup>

e-mail: [jihanlarasatibudiman01@gmail.com](mailto:jihanlarasatibudiman01@gmail.com)

Diterima: 1/1/2026; Direvisi: 6/1/2026; Diterbitkan: 16/1/2026

### ABSTRAK

Pembelajaran seni rupa di sekolah dasar seringkali menghadapi kendala dalam menumbuhkan kreativitas siswa, sebagaimana temuan di SDN 7 Tapa Kabupaten Bone Bolango yang menunjukkan rendahnya kemampuan siswa kelas IV dalam membuat karya seni 3 dimensi akibat minimnya variasi metode pengajaran dan pemahaman teknik. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan meningkatkan kreativitas siswa melalui implementasi model *Project Based Learning* (PjBL). Menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK), studi ini melibatkan 18 siswa sebagai subjek penelitian yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan secara komprehensif melalui observasi, wawancara, tes kinerja, dan dokumentasi. Temuan penelitian menunjukkan adanya tren peningkatan hasil yang signifikan dan konsisten; pada siklus I, persentase siswa yang mampu berkreasi meningkat dari 6% pada pertemuan pertama menjadi 33% pada pertemuan kedua. Peningkatan yang lebih optimal tercatat pada siklus II, di mana tingkat keberhasilan bergerak dari 67% hingga akhirnya mencapai 78% pada pertemuan terakhir. Capaian ini secara nyata telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model PjBL terbukti efektif dalam memfasilitasi siswa untuk mengeksplorasi ide dan meningkatkan keterampilan teknis serta kreativitas mereka dalam menghasilkan karya seni 3 dimensi.

**Kata Kunci:** Kreativitas, Karya Seni, Seni 3 Dimensi, dan PjBL

### ABSTRACT

Fine arts learning in elementary schools often faces obstacles in fostering student creativity, as found at SDN 7 Tapa, Bone Bolango Regency, which showed the low ability of fourth-grade students in creating 3-dimensional artworks due to the lack of variety in teaching methods and technical understanding. This study aims to address this problem by improving student creativity through the implementation of the Project Based Learning (PjBL) model. Using a Classroom Action Research (CAR) design, this study involved 18 students as research subjects carried out in two cycles, including the stages of planning, implementation, observation, and reflection. Data collection was carried out comprehensively through observation, interviews, performance tests, and documentation. The research findings showed a significant and consistent trend of increasing results; in cycle I, the percentage of students who were able to create increased from 6% in the first meeting to 33% in the second meeting. A more optimal increase was recorded in cycle II, where the success rate moved from 67% to finally reaching 78% in the final meeting. This achievement has clearly exceeded the established success indicators, so it can be concluded that the implementation of the PjBL model has proven



effective in facilitating students to explore ideas and improve their technical skills and creativity in producing 3-dimensional works of art.

**Keywords:** *Creativity, Artwork, 3D Art, and PjBL*

## PENDAHULUAN

Kreativitas memegang peranan yang sangat fundamental dan tidak tergantikan dalam berbagai dimensi kehidupan manusia, mulai dari konteks pendidikan formal, dinamika dunia kerja profesional, hingga aktivitas rutin sehari-hari. Kemampuan berpikir kreatif memungkinkan seorang individu untuk tidak hanya terpaku pada cara-cara konvensional, melainkan mampu menemukan solusi inovatif dalam menghadapi berbagai tantangan yang semakin kompleks. Melalui proses mental yang dinamis ini, seseorang dapat merancang ide-ide segar, metode baru, atau menciptakan produk yang tidak hanya meningkatkan efisiensi dan efektivitas kerja, tetapi juga membuka peluang baru yang bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungan sekitar. Secara teoritis, kreativitas dapat dipahami sebagai sebuah proses kognitif yang melahirkan gagasan atau produk yang bersifat estetis, fleksibel, dan berintegritas. Kemampuan ini melibatkan daya imajinasi untuk menciptakan diferensiasi dan diskontinuitas dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya, sehingga menjadi berdaya guna dalam memecahkan masalah. Dalam konteks pengembangan sumber daya manusia, kreativitas menjadi aset intelektual yang sangat berharga yang perlu dipupuk sejak dini agar individu mampu beradaptasi dengan perubahan zaman (Andriani & Rakimahwati, 2023; Muslikhah & Pamungkas, 2022; MZ et al., 2021).

Salah satu sarana paling efektif untuk menumbuhkembangkan potensi kreativitas siswa di lingkungan sekolah adalah melalui pendidikan seni. Pada jenjang pendidikan dasar, pembelajaran seni rupa bukan sekadar mata pelajaran pelengkap, melainkan berfungsi sebagai media strategis atau alat pedagogis untuk mencapai tujuan akademik dan pembentukan karakter. Seni rupa didefinisikan sebagai cabang seni yang menghasilkan karya bermutu yang dapat dinikmati melalui indra penglihatan (*visual*) dan perabaan. Dalam praktiknya, seni rupa memungkinkan siswa untuk mengekspresikan ide, emosi, dan imajinasinya ke dalam bentuk nyata yang memiliki nilai keindahan. Kehalusan rasa dan estetika yang diasah melalui pembelajaran ini sangat penting untuk menyeimbangkan kemampuan kognitif dan afektif siswa. Melalui eksplorasi artistik, siswa diajak untuk melihat dunia dari berbagai perspektif, melatih kepekaan terhadap lingkungan, serta membangun kepercayaan diri dalam menciptakan sesuatu yang orisinal. Oleh karena itu, integrasi pendidikan seni rupa dalam kurikulum sekolah dasar menjadi kunci vital dalam menstimulasi daya cipta anak sejak usia dini (Fadilla et al., 2025; Nuriza et al., 2025; Pertiwi et al., 2024).

Dalam lingkup seni rupa, terdapat klasifikasi karya berdasarkan dimensinya, yaitu karya dua dimensi dan karya tiga dimensi. Pembelajaran seni rupa di sekolah dasar sering kali menekankan pada kegiatan membentuk, yang merupakan proses kerja seni untuk menghasilkan karya tiga dimensi atau *tri matra*. Berbeda dengan gambar yang datar, karya tiga dimensi memiliki volume, ruang, dan kedalaman yang nyata, sehingga memberikan pengalaman sensorik yang lebih kaya bagi siswa. Kegiatan membentuk ini bertujuan untuk menciptakan benda yang tidak hanya memiliki nilai artistik dan keindahan, tetapi juga dapat berfungsi sebagai benda hias, sarana ritual, media ekspresi diri, atau bahkan sebagai monumen penanda zaman. Aktivitas ini sering kali dipersepsikan oleh siswa sebagai kegiatan bermain yang menyenangkan karena melibatkan manipulasi bahan secara langsung, seperti tanah liat atau plastisin. Pendekatan "bermain sambil belajar" ini sangat efektif untuk menghilangkan



kebosanan di kelas, sekaligus memacu imajinasi liar siswa untuk mewujudkan bentuk-bentuk yang ada dalam pikiran mereka menjadi objek nyata (Maryana et al., 2025; Rosfiani et al., 2025; Yuniarto et al., 2025).

Namun, kondisi ideal mengenai pembelajaran seni yang kreatif tersebut sering kali berbenturan dengan realitas yang terjadi di lapangan. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara mendalam yang dilakukan dengan wali kelas IV di SDN 7 Tapa, ditemukan sejumlah permasalahan mendasar yang menghambat proses kreatif siswa. Masalah utama yang teridentifikasi adalah rendahnya minat dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran seni rupa, khususnya pada materi karya tiga dimensi. Kelesuan minat ini disinyalir berkaitan erat dengan kurangnya pemahaman dan kompetensi guru dalam menguasai materi serta teknik pembuatan karya seni tiga dimensi. Selain faktor sumber daya manusia, kendala sarana dan prasarana juga menjadi hambatan signifikan, di mana persediaan alat dan bahan praktik yang dibutuhkan sangat terbatas atau bahkan tidak tersedia. Akibatnya, pembelajaran seni yang seharusnya menjadi wadah ekspresi yang bebas dan menyenangkan, justru berubah menjadi beban akademik yang membosankan dan tidak memberikan pengalaman bermakna bagi perkembangan kreativitas peserta didik.

Permasalahan semakin meruncing ketika menelaah proses pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas. Dalam pelaksanaan pembelajaran materi seni tiga dimensi, guru cenderung sangat jarang, atau bahkan tidak pernah, mempraktikkan secara langsung teknik-teknik pembuatan karya, khususnya teknik membentuk dan mewarnai. Metode pengajaran yang mendominasi masih bersifat konvensional, di mana guru hanya memberikan instruksi lisan atau pengarahan teoritis tanpa disertai demonstrasi visual yang konkret. Ketiadaan contoh nyata dan bimbingan teknis yang mendetail membuat siswa kebingungan dan kesulitan dalam memvisualisasikan serta mengeksekusi ide-ide mereka. Tanpa pemahaman yang jelas mengenai cara mengolah bahan dan teknik pewarnaan yang benar, siswa tidak memiliki pijakan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus maupun kreativitas dalam dirinya. Situasi ini menciptakan kesenjangan yang lebar antara tujuan kurikulum untuk mencetak siswa yang kreatif dengan praktik pembelajaran yang pasif, yang pada akhirnya mematikan potensi seni yang mungkin dimiliki oleh para siswa (Agustina et al., 2024; Fadilla et al., 2025).

Untuk mengatasi stagnasi pembelajaran tersebut dan mencapai hasil pendidikan yang optimal, diperlukan intervensi melalui pemilihan model pembelajaran yang inovatif dan relevan. Guru memegang peran kunci dalam merancang skenario pembelajaran yang mampu membangkitkan kembali semangat belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dinilai sangat tepat untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam konteks ini adalah *Project Based Learning* (PjBL). Secara konseptual, model pembelajaran ini merupakan bingkai atau bungkus dari penerapan pendekatan pendidikan yang berpusat pada siswa (*student-centered*). *Project Based Learning* tidak sekadar mentransfer pengetahuan, tetapi melibatkan siswa dalam serangkaian aktivitas investigasi untuk memecahkan masalah nyata. Model ini dirancang secara sistematis dari awal hingga akhir untuk memfasilitasi siswa dalam mengerjakan tugas-tugas kompleks yang menantang. Dengan mengadopsi model ini, pembelajaran seni rupa tidak lagi hanya sebatas teori, melainkan bertransformasi menjadi sebuah proyek nyata yang menuntut keterlibatan aktif, kemandirian, dan kolaborasi antar siswa dalam menghasilkan sebuah produk karya seni.

Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) diharapkan menjadi solusi komprehensif untuk mendorong siswa agar lebih aktif dalam mengakuisisi pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan baru melalui pengalaman langsung (Atana & Ansori, 2025; Putri



et al., 2025; Tika et al., 2025). Dalam model ini, siswa diberikan otonomi untuk merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek mereka sendiri, yang dalam hal ini adalah pembuatan karya seni tiga dimensi. Proses penggeraan proyek secara mandiri ini secara alami akan menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, yang merupakan inti dari kreativitas. Kreativitas menjadi variabel utama yang akan tampak dan terasah melalui setiap tahapan kegiatan proyek, mulai dari perencanaan konsep hingga penyelesaian akhir karya. Oleh karena itu, kreativitas juga menjadi indikator paling penting untuk mengukur efektivitas dan pengaruh dari penerapan model tersebut. Melalui penelitian ini, diharapkan penerapan PjBL dapat menjembatani kesenjangan yang ada, mengatasi kendala teknis dan motivasi di SDN 7 Tapa, serta membuktikan bahwa metode yang tepat dapat melahirkan generasi pelajar yang inovatif dan berjiwa seni.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai pendekatan strategis untuk memecahkan masalah pembelajaran seni di tingkat sekolah dasar. Studi ini dilaksanakan secara kolaboratif di SDN 7 Tapa, Kabupaten Bone Bolango, dengan fokus intervensi pada siswa kelas IV. Subjek penelitian terdiri dari 18 orang siswa, dengan komposisi yang seimbang antara sembilan siswa laki-laki dan sembilan siswa perempuan. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menciptakan karya seni 3 dimensi melalui implementasi model pembelajaran inovatif, yaitu *Project Based Learning* (PjBL). Pemilihan subjek dan metode ini didasarkan pada temuan awal mengenai rendahnya motivasi dan keterampilan teknis siswa, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih berpusat pada siswa dan berbasis proyek nyata untuk menstimulasi potensi kreatif mereka.

Prosedur penelitian disusun dalam mekanisme siklus yang sistematis, di mana setiap siklus mencakup empat tahapan fundamental yang saling berkesinambungan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun skenario pembelajaran berbasis proyek dan menyiapkan instrumen penilaian. Tahap pelaksanaan merupakan implementasi model PjBL di kelas, di mana siswa dibimbing untuk merancang dan membuat karya seni 3 dimensi secara mandiri maupun berkelompok. Proses ini berjalan beriringan dengan tahap pengamatan untuk memantau aktivitas dan respon siswa. Data yang terkumpul kemudian dianalisis pada tahap refleksi untuk mengevaluasi kekurangan dan kemajuan yang terjadi, guna menentukan langkah perbaikan pada siklus berikutnya. Indikator keberhasilan tindakan ditetapkan apabila minimal 75% siswa mampu menunjukkan kreativitas yang baik dalam karya mereka.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui triangulasi instrumen yang meliputi observasi, wawancara, tes kinerja, dan dokumentasi. Observasi dilaksanakan menggunakan lembar pengamatan terstruktur untuk merekam aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Wawancara dilakukan untuk menggali persepsi dan kendala yang dialami siswa. Instrumen tes kinerja digunakan untuk menilai hasil karya seni siswa berdasarkan empat aspek penilaian utama: kreativitas ide, keterampilan teknis penggunaan alat dan bahan, kesesuaian prosedur pembuatan, serta estetika atau kerapian karya. Dokumentasi berupa foto proses dan hasil karya dikumpulkan sebagai bukti otentik. Seluruh data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk mengukur peningkatan kreativitas siswa dari pra-tindakan hingga akhir siklus.



## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini meliputi kegiatan peneliti dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas pada pembuatan karya seni 3 dimensi melalui model PjBL. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 7 Tapa dengan sasaran siswa kelas IV. Untuk melihat peningkatan kreativitas siswa dalam pembuatan karya seni 3 dimensi, maka dilakukan observasi awal kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan.

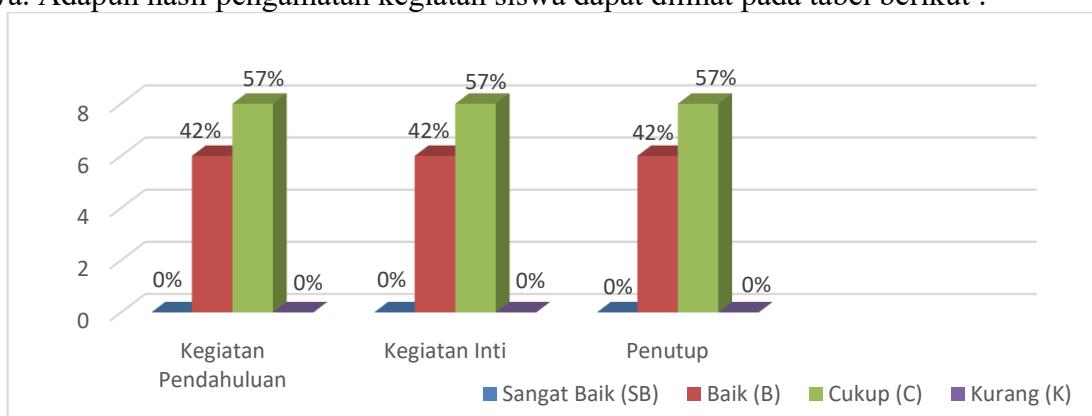
### Hasil

#### A. Hasil Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan, pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis, 14 Agustus 2025 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 20 Agustus 2025. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama, peneliti menjelaskan materi tentang seni rupa, seni rupa 2 dimensi dan seni rupa 3 dimensi beserta dengan contohnya, sebagai acuan sebelum pembuatan proyek yaitu pembuatan karya 3 dimensi berbahan bubur kertas. Sedangkan pada pertemuan kedua, peneliti menjelaskan materi tentang jenis-jenis karya seni rupa. Pada setiap pertemuan, siswa dibagi menjadi 4 kelompok dengan tiap kelompok berisikan 4 orang. Pada pertemuan pertama, setiap kelompok membuat 2 karya yaitu wadah aksesoris dan pot bunga/vas bunga mini dengan bahan dasarnya yaitu bubur kertas. Sedangkan pada pertemuan kedua, setiap kelompok mewarnai karya yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya dengan menggunakan cat air.

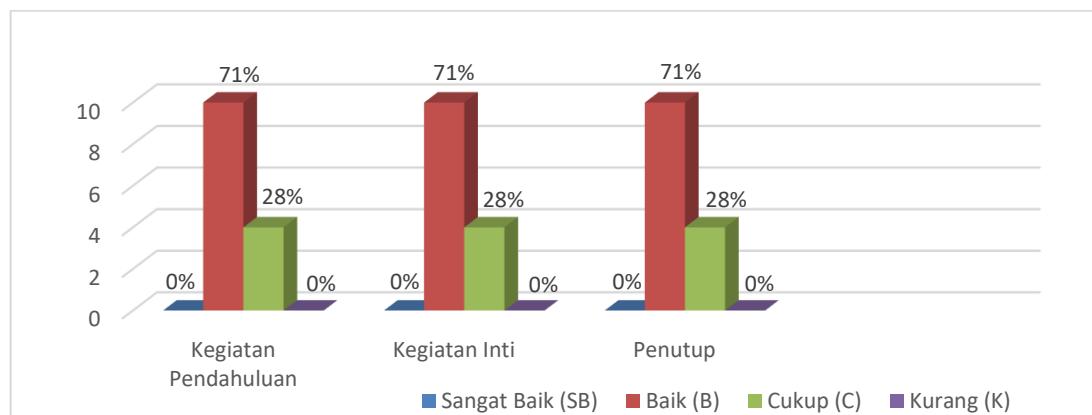
##### 1) Hasil Pengamatan Siswa Siklus I

Pada pelaksanaan pembelajaran seni budaya dengan materi karya seni 3 dimensi, maka peneliti melakukan pengamatan kegiatan siswa pada siklus I pertemuan I dan II, yang terdiri dari 14 aspek sebagai penilaian dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa. Adapun hasil pengamatan kegiatan siswa dapat dilihat pada tabel berikut :



Gambar 1. Hasil Pengamatan Siswa Siklus I Pertemuan I

Hasil pengamatan yang diperoleh pada kategori sangat baik yaitu 0%. Pada kategori baik yaitu 42%, yang diperoleh dari 6 aspek dibagi dengan keseluruhan aspek yaitu 14 aspek lalu dikalikan seratus. Pada kategori cukup yaitu 57% yang diperoleh dari 8 aspek dibagi 14 aspek penilaian dikalikan dengan seratus. Sedangkan pada kategori kurang yaitu 0%.

**Gambar 2. Hasil Pengamatan Siswa Siklus I Pertemuan II**

Hasil pengamatan yang diperoleh pada kategori sangat baik yaitu 0%. Pada kategori baik yaitu 71%, yang diperoleh dari 10 aspek dibagi dengan keseluruhan aspek yaitu 14 aspek lalu dikalikan seratus. Pada kategori cukup yaitu 28% yang diperoleh dari 4 aspek dibagi 14 aspek penilaian dikalikan dengan seratus. Sedangkan pada kategori kurang yaitu 0%.

## 2) Hasil Penilaian Kreativitas Siswa Siklus I

Penilaian kreativitas siswa pada siklus I pertemuan I dan II dalam pembuatan karya seni rupa 3 dimensi di kelas IV SDN 7 Tapa, terdapat 4 aspek penilaian yaitu kreativitas, keterampilan menggunakan alat dan bahan, kesesuaian langkah – langkah pembuatan, dan kerapian karya. Adapun tabel hasil penilaian kreativitas siswa pada siklus I pertemuan I dan II yaitu sebagai berikut :

**Tabel 1. Hasil Penilaian Kreativitas Siswa Siklus I Pertemuan I**

No	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	Mampu	1	6%
2	Tidak Mampu	17	94%

Berdasarkan data tabel 1 tersebut diperoleh bahwa siswa yang mampu sebanyak 1 atau 6% siswa dan yang tergolong tidak mampu sebanyak 17 atau 94% siswa.

**Tabel 2. Hasil Penilaian Kreativitas Siswa Siklus I Pertemuan II**

No	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	Mampu	6	33%
2	Tidak Mampu	12	67%

Berdasarkan data pada tabel 2 di atas, maka diperoleh bahwa siswa yang mampu sebanyak 6 atau 33% siswa dan yang tergolong tidak mampu sebanyak 12 atau 67% siswa.

**Gambar 3. Hasil Karya Siklus I Pertemuan I****Gambar 4. Hasil Karya Siklus I Pertemuan II**

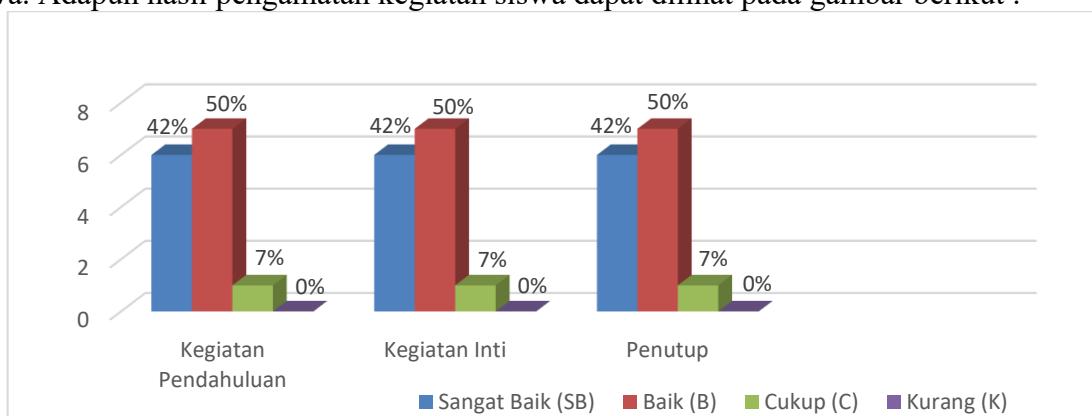


## B. Hasil Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan, pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 25 Agustus 2025 dan pada pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 28 Agustus 2025. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama, peneliti menjelaskan materi tentang teknik pembuatan karya seni rupa 3 dimensi. Sedangkan pada pertemuan kedua, peneliti menjelaskan kembali tentang materi seni rupa baik seni rupa 2 maupun 3 dimensi beserta contohnya dan memberikan pertanyaan terkait materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya yang bertujuan untuk mengetes sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi seni rupa 3 dimensi. Pada setiap pertemuan, siswa dibagi menjadi 4 kelompok dengan tiap kelompok berisikan 4 orang. Pada pertemuan pertama, setiap kelompok membuat 2 karya yaitu piring dan mangkuk mini dengan bahan dasarnya yaitu bubur kertas. Sedangkan pada pertemuan kedua, setiap kelompok mewarnai karya yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya dengan menggunakan cat air.

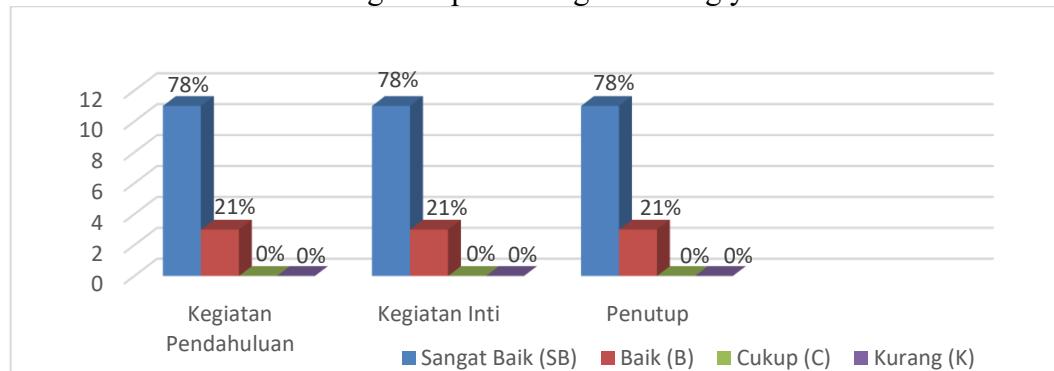
### 1) Hasil Pengamatan Siswa Siklus II

Pada pelaksanaan pembelajaran seni budaya dengan materi karya seni 3 dimensi, maka peneliti melakukan pengamatan kegiatan siswa pada siklus II pertemuan I dan II, yang terdiri dari 14 aspek sebagai penilaian dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa. Adapun hasil pengamatan kegiatan siswa dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 5. Grafik Hasil Pengamatan Siswa Siklus II Pertemuan I

Hasil pengamatan yang diperoleh pada gambar 5 kategori sangat baik yaitu 42%, yang diperoleh dari 6 aspek dibagi dengan keseluruhan aspek yaitu 14 aspek lalu dikalikan seratus. Pada kategori baik yaitu 50% yang diperoleh dari 7 aspek dibagi 14 aspek penilaian dikalikan dengan seratus. Pada kategori cukup yaitu 7%, yang diperoleh dari 1 aspek dibagi 14 aspek penilaian dikalikan seratus. Sedangkan pada kategori kurang yaitu 0%.



Gambar 6. Grafik Hasil Pengamatan Siswa Siklus II Pertemuan II



Hasil pengamatan yang diperoleh pada gambar 6 kategori sangat baik yaitu 78%, yang diperoleh dari 11 aspek dibagi dengan keseluruhan aspek yaitu 14 aspek lalu dikalikan seratus. Pada kategori baik yaitu 21% yang diperoleh dari 3 aspek dibagi 14 aspek penilaian dikalikan dengan seratus. Sedangkan pada kategori cukup yaitu 0%, dan kategori kurang yaitu 0%.

## 2) Hasil Penilaian Kreativitas Siswa Siklus II

Penilaian kreativitas siswa pada siklus II pertemuan I dan II dalam pembuatan karya seni rupa 3 dimensi di kelas IV SDN 7 Tapa, terdapat 4 aspek penilaian yaitu kreativitas, keterampilan menggunakan alat dan bahan, kesesuaian langkah – langkah pembuatan, dan kerapian karya. Adapun tabel hasil penilaian kreativitas siswa pada siklus II pertemuan I dan II yaitu sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Penilaian Kreativitas Siswa Siklus II Pertemuan I

No	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
1	Mampu	12	67%
2	Tidak Mampu	6	33%

Berdasarkan data pada tabel 3 diatas, maka diperoleh bahwa siswa yang mampu sebanyak 12 atau 67% siswa dan yang tergolong tidak mampu sebanyak 6 atau 33% siswa.

Tabel 4. Hasil Penilaian Kreativitas Siswa Siklus II Pertemuan II

No	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
1	Mampu	14	78%
2	Tidak Mampu	4	22%

Berdasarkan data pada tabel 4 di atas, maka diperoleh bahwa siswa yang mampu sebanyak 14 siswa atau 78% dan siswa yang tidak mampu sebanyak 4 atau 22% siswa.



Gambar 7. Hasil Karya Siklus II Pertemuan I



Gambar 8. Hasil Karya Siklus II Pertemuan II

**Tabel 5. Rekapitulasi Pertemuan Siklus I dan Siklus II**

No.	Siklus/Pertemuan	Mampu	Tidak Mampu
1.	Siklus I Pertemuan I	1	17
2.	Siklus I Pertemuan II	6	12
3.	Siklus II Pertemuan I	12	6
4.	Siklus II Pertemuan II	14	4

Data rekapitulasi perkembangan siswa pada Tabel 5 memperlihatkan tren kenaikan kompetensi yang sangat positif dan konsisten. Pada tahap awal yakni Siklus I Pertemuan I, capaian kelas masih sangat rendah karena hanya 1 siswa yang dikategorikan mampu, sementara 17 lainnya mengalami kesulitan. Namun, intervensi perbaikan yang dilakukan memberikan dampak nyata, terlihat dari lonjakan jumlah siswa yang mampu menjadi 12 orang pada awal Siklus II. Puncaknya terjadi pada Siklus II Pertemuan II, di mana angka keberhasilan mencapai 14 siswa dan menyisakan hanya 4 siswa yang belum tuntas. Statistik ini membuktikan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan berhasil meningkatkan kemampuan mayoritas siswa dari total 18 peserta didik secara efektif.

## Pembahasan

Analisis mendalam terhadap proses pembelajaran seni rupa di SDN 7 Tapa mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* mampu menjadi katalisator efektif dalam menumbuhkan kreativitas siswa, khususnya pada materi karya seni tiga dimensi. Pada tahap awal penelitian, terlihat jelas bahwa siswa mengalami kesulitan signifikan dalam mengekspresikan ide artistik mereka ke dalam bentuk nyata, yang terindikasi dari rendahnya capaian kompetensi dasar sebelum tindakan perbaikan dimaksimalkan. Kreativitas yang sejatinya membutuhkan ruang eksplorasi dan keberanian mengambil risiko, tampak terhambat oleh metode pembelajaran konvensional yang kurang memberikan pengalaman langsung. Model *Project Based Learning* yang diterapkan dalam penelitian ini dirancang untuk mendobrakkekakuan tersebut dengan menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang harus menghasilkan produk nyata berupa kerajinan dari bubur kertas. Transformasi peran siswa dari pendengar pasif menjadi kreator aktif ini merupakan langkah fundamental dalam pendidikan seni, di mana pemahaman konsep estetika tidak lagi sekadar teoretis, melainkan terinternalisasi melalui sentuhan tangan dan manipulasi material yang menuntut koordinasi motorik halus serta imajinasi spasial yang kompleks (Apriani & Khairad, 2025; Rahman & Neviyarni, 2025; Yuniarto et al., 2025).

Evaluasi terhadap pelaksanaan siklus pertama menyoroti tantangan adaptasi yang cukup berat baik bagi siswa maupun guru dalam mengimplementasikan sintaks pembelajaran berbasis proyek. Rendahnya persentase ketuntasan yang hanya mencapai angka enam persen pada pertemuan awal siklus pertama bukan semata-mata mencerminkan ketidakmampuan artistik siswa, melainkan dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti tingkat kehadiran yang rendah dan ketidaksiapan siswa menghadapi material baru. Bubur kertas sebagai medium seni menuntut keterampilan teknis khusus dalam pengolahan dan pembentukan, yang bagi sebagian besar siswa kelas IV merupakan pengalaman baru yang membingungkan. Kegagalan mayoritas siswa dalam mencapai indikator kerapian dan kesesuaian langkah pembuatan pada tahap ini menegaskan bahwa kreativitas tidak muncul secara instan dalam ruang hampa. Diperlukan proses pembiasaan atau *scaffolding* yang kuat agar siswa memahami prosedur teknis sebelum mereka dapat bebas berkreasi (Nuriza et al., 2025; Rahman & Neviyarni, 2025). Fase ini menjadi bukti empiris bahwa hambatan utama dalam pembelajaran seni seringkali bukan pada



ketiadaan bakat, melainkan pada kurangnya penguasaan teknis dasar yang menjadi prasyarat bagi kebebasan berekspresi (Nuriza et al., 2025; Rahman & Neviyarni, 2025; Yuniarto et al., 2025).

Memasuki siklus kedua, data menunjukkan adanya lonjakan kompetensi yang signifikan sebagai hasil dari refleksi dan perbaikan strategi yang dilakukan pasca siklus pertama. Kenaikan jumlah siswa yang mampu mencapai kriteria ketuntasan dari dua belas orang pada pertemuan pertama menjadi empat belas orang pada pertemuan terakhir siklus kedua mengindikasikan bahwa proses internalisasi materi telah berjalan efektif. Pada tahap ini, pengulangan materi mengenai teknik pembuatan karya seni tiga dimensi memberikan penguatan kognitif yang diperlukan siswa untuk memperbaiki kualitas karya mereka. Peningkatan ini juga mencerminkan keberhasilan aspek kolaboratif dalam model *Project Based Learning*, di mana pembagian kelompok memungkinkan terjadinya transfer pengetahuan antar teman sebaya atau *peer tutoring* (Carsono et al., 2025; Masardi, 2025; Pransiska et al., 2025). Siswa yang lebih cepat menguasai teknik pembentukan bubur kertas dapat membantu rekannya, menciptakan ekosistem belajar yang suporif. Dinamika kelompok yang membaik berdampak langsung pada peningkatan indikator keterampilan menggunakan alat dan kesesuaian langkah kerja, yang pada akhirnya bermuara pada peningkatan kualitas estetika produk akhir berupa piring dan mangkuk mini yang mereka hasilkan (Fahdiani, 2025; Sari et al., 2025; Yuniarto et al., 2025).

Keberhasilan mencapai angka ketuntasan klasikal sebesar tujuh puluh delapan persen pada akhir siklus kedua memvalidasi efektivitas *Project Based Learning* dalam mengakomodasi berbagai aspek penilaian kreativitas, meliputi orisinalitas ide, keterampilan teknis, kepatuhan prosedural, dan estetika hasil akhir. Model ini terbukti mampu mengintegrasikan aspek pendorong lingkungan (*press*) dan proses kreatif (*process*) sebagaimana diteorikan dalam pengembangan kreativitas anak (Afifah et al., 2025; Arini et al., 2025; Atana & Ansori, 2025; Tika et al., 2025; Yuliana et al., 2025). Dengan memberikan tenggang waktu proyek dan target produk yang jelas, siswa terdorong untuk memobilisasi seluruh kemampuan kognitif dan psikomotorik mereka. Aktivitas mewarnai karya pada pertemuan kedua siklus ini juga menjadi momen krusial di mana siswa diberikan kebebasan penuh untuk mengeksplorasi preferensi visual mereka, yang merupakan indikator utama dari aspek pribadi kreatif. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran seni di sekolah dasar tidak boleh berhenti pada tataran apresiasi pasif, tetapi harus didorong menuju kreasi aktif yang memberikan rasa kepemilikan dan kebanggaan pada siswa atas karya yang mereka ciptakan sendiri melalui proses yang terstruktur namun tetap fleksibel (Apriani & Khairad, 2025).

Meskipun penelitian ini mencatatkan keberhasilan yang melampaui indikator kinerja yang ditetapkan, analisis terhadap dua puluh dua persen siswa yang belum tuntas memberikan wawasan penting mengenai keterbatasan pendekatan klasikal dalam pembelajaran seni. Empat siswa yang masih berada di bawah kriteria ketuntasan mengindikasikan bahwa model *Project Based Learning*, meskipun efektif untuk mayoritas, mungkin menimbulkan tekanan kognitif berlebih bagi siswa dengan gaya belajar tertentu atau yang memiliki hambatan motorik halus (Hermawan, 2025; Mandjarama et al., 2025). Kompleksitas tugas yang melibatkan pencampuran bahan, pembentukan, hingga pewarnaan dalam batasan waktu tertentu bisa menjadi sumber kecemasan yang justru menghambat kreativitas bagi sebagian kecil siswa. Temuan ini mengimplikasikan perlunya strategi diferensiasi dalam pembelajaran seni, di mana guru perlu menyediakan pendampingan yang lebih intensif atau modifikasi tingkat kesulitan proyek bagi siswa yang tertinggal (Hayati et al., 2023; Minarti et al., 2025; Sutrisno & Syukur, 2023; Wiguna & Oka, 2023). Ketuntasan belajar dalam seni tidak seharusnya diukur dengan



standar tunggal yang kaku, melainkan harus mempertimbangkan progres individual setiap siswa dalam mengeksplorasi potensi kreatifnya masing-masing.

Secara keseluruhan, penelitian tindakan kelas ini menyimpulkan bahwa integrasi model *Project Based Learning* dalam mata pelajaran seni budaya dan prakarya adalah strategi yang sangat relevan untuk konteks siswa sekolah dasar. Implikasi praktis dari temuan ini menyarankan agar guru tidak ragu untuk menggunakan material daur ulang atau bahan sederhana seperti bubur kertas sebagai media pembelajaran, asalkan didukung dengan instruksi kerja yang jelas dan manajemen waktu yang baik. Keterbatasan penelitian yang hanya berfokus pada satu jenis material dan durasi waktu yang relatif singkat membuka peluang bagi penelitian selanjutnya untuk mengeksplorasi variasi media lain atau dampak jangka panjang model ini terhadap retensi kreativitas siswa. Namun, bukti empiris dari kenaikan grafik kemampuan siswa dari siklus ke siklus cukup kuat untuk merekomendasikan model ini sebagai standar praktik dalam upaya meningkatkan dimensi keterampilan dan kreativitas siswa, menjadikan kelas seni sebagai laboratorium imajinasi yang produktif dan menyenangkan bagi perkembangan holistik peserta didik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif di SDN 7 Tapa Kabupaten Bone Bolango dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Project Based Learning atau PjBL terbukti secara empiris berhasil meningkatkan kreativitas siswa kelas IV dalam membuat karya seni rupa tiga dimensi. Kondisi awal pembelajaran menunjukkan adanya hambatan signifikan di mana mayoritas siswa kesulitan mengekspresikan ide artistik mereka yang terlihat dari data prasiklus di mana hanya lima orang atau sekitar 28 persen siswa yang memiliki kompetensi memadai. Implementasi tindakan pada siklus pertama menjadi fase adaptasi krusial yang menunjukkan progres bertahap meskipun belum mencapai target klasikal yang diharapkan akibat kendala teknis pengolahan bahan. Hal ini tergambar dalam data kuantitatif pertemuan pertama siklus satu yang hanya mencatat satu siswa atau 6 persen yang tuntas yang kemudian bergerak naik menjadi enam siswa atau 33 persen pada pertemuan kedua. Fakta ini mengindikasikan bahwa meskipun model proyek mulai menstimulasi partisipasi aktif siswa namun diperlukan pendampingan teknis yang lebih intensif agar siswa mampu menerjemahkan imajinasi kreatif mereka menjadi produk karya seni yang memenuhi standar estetika dan prosedur.

Peningkatan kreativitas siswa mencapai titik optimal pada pelaksanaan siklus kedua setelah dilakukan perbaikan strategi yang berfokus pada penguatan teknik dan manajemen kelompok dalam menyelesaikan proyek karya seni berbahan bubur kertas. Data hasil penelitian memperlihatkan tren kenaikan yang sangat signifikan dan konsisten di mana pada pertemuan pertama siklus kedua jumlah siswa yang mampu berkreasi melonjak menjadi dua belas orang atau setara dengan 67 persen dari total subjek penelitian. Puncaknya tercapai pada pertemuan akhir siklus kedua di mana persentase ketuntasan klasikal berhasil menyentuh angka 78 persen atau sebanyak empat belas siswa dinyatakan mampu menciptakan karya tiga dimensi dengan kualitas baik. Capaian akhir sebesar 78 persen ini secara meyakinkan telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan peneliti yakni sebesar 75 persen. Dengan demikian dapat ditarik simpulan akhir bahwa model PjBL sangat efektif digunakan untuk mengatasi rendahnya kreativitas siswa karena mampu memberikan ruang eksplorasi yang luas serta meningkatkan keterampilan teknis siswa dalam menghasilkan produk seni yang orisinal rapi dan sesuai dengan langkah kerja yang sistematis.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Afifah, A. D. N., Indiati, I., & Rahmawati, N. D. (2025). Keefektifan model project based learning terintegrasi STEAM berbasis etnomatematika terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis ditinjau dari efikasi diri siswa. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(3), 1437. <https://doi.org/10.51878/science.v5i3.6754>
- Agustina, W., Herianto, E., Basariah, B., & Ismail, M. (2024). Dampak implementasi pendekatan diferensial berbasis projek terhadap berpikir kreatif peserta didik. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 4(3), 481. <https://doi.org/10.51878/social.v4i3.3349>
- Andriani, D., & Rakimahwati, R. (2023). Pengembangan kreativitas anak usia dini menggunakan media berbasis alam. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1910. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4243>
- Apriani, F., & Khairad, M. (2025). Sosialisasi gemar menabung sejak dini dan melukis celengan di TKQ Miftahul Jannah. *Community: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 409. <https://doi.org/10.51878/community.v5i2.7161>
- Arini, N. R., Jaelani, A. K., Buahaha, B. N., & Tahir, M. (2025). Modul ajar berbasis project based learning untuk meningkatkan P5 anak di TK Al-Aziziyah Gunungsari. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 804. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.6448>
- Atana, Y., & Ansori, I. (2025). Analisis implementasi Kurikulum Merdeka melalui model project based learning (PjBL) dalam pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 4 Gumiwang. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(3), 1487. <https://doi.org/10.51878/science.v5i3.6929>
- Carsono, A., Heliawati, H., & Permana, I. (2025). Pembelajaran pemisahan campuran garam berbasis STEM dapat meningkatkan keterampilan kolaboratif siswa SMP Negeri 36 Jakarta. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 945. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.6117>
- Fadilla, D. B., Pulukadang, W. T., & Katili, S. (2025). Meningkatkan kemampuan siswa membuat karya seni kolase melalui model snowball throwing di kelas IV. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 495. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4857>
- Fahdiani, D. (2025). Merakit ketapang: Menanam harapan di pedalaman Katingan melalui ketahanan pangan. *Manajerial: Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 5(4), 941. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i4.7833>
- Hayati, R., Prima, W., Wulandari, S., Yunita, A. P., Mulyati, A., & Azmi, K. (2023). Model Pembelajaran STEAM (Science, Techonology, Engineering, Art, and Math) dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar: Pembelajaran Berdiferensiasi. *EDUKATIF JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(6), 2591. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5723>
- Hermawan, A. (2025). Pengaruh model problem-based learning di luar kelas terhadap keterampilan argumentasi ilmiah siswa sekolah dasar dalam pembelajaran IPAS. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(4), 1634. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i4.7519>
- Mandjarama, F. I., Ina, A. T., & Matulessy, Y. M. (2025). Peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model jigsaw berbantuan media buku saku di SMP Negeri 3 Waingapu. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(4), 1692. <https://doi.org/10.51878/science.v5i4.7534>



- Maryana, M., Gunawan, G., Dahlan, M. Z., & Kurniawan, N. (2025). Meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui metode bermain tanah liat pada anak usia dini di kelompok B SPS Rambutan 78. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(4), 1720. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i4.6869>
- Masardi, D. A. (2025). Penerapan model pembelajaran problem based learning berbantu media interaktif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar IPAS peserta didik kelas 5 SDN Gogodalem 1. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 941. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6865>
- Minarti, K., Santi, N. N., & Hunaifi, A. A. (2025). Optimalisasi Peran Guru dalam Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Pembelajaran Seni Budaya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 4272. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2137>
- Muslikhah, H., & Pamungkas, J. (2022). Penggunaan ruang media audio visual pada kegiatan pengembangan seni sebagai ajang kreatifitas anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6079. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2853>
- MZ, A. F. S. A., Rusijono, R., & Suryanti, S. (2021). Pengembangan dan validasi perangkat pembelajaran berbasis problem based learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2685. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1260>
- Nuriza, R., Salim, M., & Hartono, B. S. (2025). Integrasi edupreneurship dalam kurikulum pendidikan dasar untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi. *Manajerial: Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 5(4), 1044. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i4.8054>
- Pertiwi, D. Y., Susanti, A., Pahsya, F., Annisa, L., & P, M. H. R. (2024). Peningkatan kreativitas anak melalui teknik ecoprint PAUD Ceria Desa Banjar Negeri Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran. *Community: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 79. <https://doi.org/10.51878/community.v4i1.3249>
- Pransiska, M., Nita, R. W., & Adison, J. (2025). Kolaborasi guru BK dan guru mata pelajaran dalam memfasilitasi penyesuaian diri anak berkebutuhan khusus (Studi kualitatif pada peserta didik di SMAN 6 Solok Selatan). *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 1039. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6906>
- Putri, C. H., Sutopo, Y., Yuwono, A., & Sumartiningsih, S. (2025). Implementasi media pembelajaran berbasis project based learning dalam mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 4(4), 621. <https://doi.org/10.51878/science.v4i4.4064>
- Rahman, A., & Neviyarni, N. (2025). Hubungan kreativitas terhadap pembelajaran mahasiswa keperawatan: Strategi untuk meningkatkan keterampilan klinis dan pemecahan masalah. *Paedagogy: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, 5(4), 1532. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v5i4.8111>
- Rosfiani, O., Anggraeni, A., Hasan, N. N., Thoharroh, R. N., Nadia, N., Rahman, R., & Hermawan, C. M. (2025). Sebuah studi kasus: Eksplorasi model picture and picture dalam upaya guru mencapai tujuan pembelajaran IPA. *Cendekia: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(1), 347. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i1.4497>
- Sari, J. N., Safitri, D., & Saipiatuddin, S. (2025). Implementasi media pembelajaran Articulate Storyline 3 berbasis contextual ekopedagogik dalam meningkatkan hasil belajar IPS



siswa kelas VIII di SMP Citra Alam. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(4), 1685. <https://doi.org/10.51878/social.v5i4.8561>

Sutrisno, A. B., & Syukur, S. W. (2023). Desain Pedagogis Pembajaran Project Based Learning (PBL) dalam Pendidikan Seni STEAM. *Jurnal Pelita.*, 3(2), 130. <https://doi.org/10.54065/pelita.3.2.2023.386>

Tika, M. S. I. N., Budiana, I. G. M. N., & Wulakada, H. H. (2025). Analisis komparasi minat belajar dan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) terintegrasi pembelajaran sosial emosional (PSE) terhadap hasil belajar kimia peserta didik SMA Negeri 6 Kupang. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(3), 1046. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.6665>

Wiguna, I. B. A. A., & Oka, A. A. G. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Pada Era Distrupsi. *Widya Sundaram Jurnal Pendidikan Seni Dan Budaya*, 1(1), 14. <https://doi.org/10.53977/jws.v1i1.991>

Yuliana, Y., Jasiah, J., & Rahmad, R. (2025). Pengaruh penerapan model problem based learning (PBL) berbantu media pembelajaran Liveworksheets terhadap hasil belajar siswa kelas IV MIN 2 Kota Palangka Raya. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(4), 1882. <https://doi.org/10.51878/science.v5i4.7481>

Yuniarto, E., Widayanti, F. D., Rahayuningsih, S., Rahmani, A. Z., & Setya, C. D. (2025). Analisis keterbatasan media pembelajaran: Tantangan dan solusi dalam pembelajaran kontekstual. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(4), 1643. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i4.7508>