

# Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa melalui Metode PjBL pada Pembelajaran SBdP Kelas 1 MI Muhammadiyah

Faradilah Al Hasani<sup>1</sup>, Apri Utami Parta Santi<sup>2</sup>, Tazkiyyatu Tasnim<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tangerang Selatan, Indonesia

<sup>3</sup>Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

[faradilah.ah16@gmail.com](mailto:faradilah.ah16@gmail.com)

**Abstrak.** Pembelajaran SBdP di kelas 1 MI Muhammadiyah Semanu, pemahaman terhadap Kreativitas seni dalam berkarya menjadi hal yang sangat penting. Pemahaman ini tidak hanya melibatkan kemampuan siswa, tetapi juga kemampuan untuk memahami dan mengembangkan kreativitas dalam seni yang dimana dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui metode pembelajaran *Problem Based Learning* diharapkan ada peningkatan dalam kreativitas peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan yaitu PTK (Penelitian Tindakan Kelas) melalui empat langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Teknik observasi dan tes. Subyek penelitian yaitu peserta didik kelas I A yang berjumlah 21 siswa. Pada pra siklus nilai rata-rata peserta didik yaitu 65,47 dan yang mencapai KKM sebanyak 8 Siswa. Pada siklus I nilai rata-rata peserta didik yaitu 69,90 dan yang mencapai KKM sebanyak 10 siswa. Pada siklus II nilai rata-rata peserta didik meningkat sebesar 76.90 dan yang mencapai KKM sebanyak 27 siswa. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran PJBL dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP di kelas I A MI Muhammadiyah Semanu. Berdasarkan data pada tahap pra siklus, pembelajaran siklus I dan II adanya peningkatan.

**Kata kunci:** Kreativitas, *Project Based Learning* (PJBL), Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)

## 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok dari setiap manusia, dan memiliki peranan penting dan besar dalam mensukseskan pembangunan bangsa. Pendidikan pada hakekatnya suatu usaha untuk mengembangkan kemampuan secara aktif, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, meningkatkan kreativitas seseorang dan juga keterampilan yang dibutuhkan oleh lingkungan mereka. Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepirtual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”. (Annisa, 2022) Peran semua aspek pendidikan sangat diperlukan termasuk peran pendidik dalam proses pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai, yang diperlukan pendidik adalah memahami kebutuhan serta kondisi dari peserta didik disaat proses pembelajaran berlangsung. Keberhasilan pembelajaran dapat dipengaruhi oleh pendidik yang kreatif dalam mengetahui bagaimana perkembangan, kebutuhan dan kondisi dari peserta didik. Oleh karena itu, penekanan pada kemampuan berpikir kreatif di tingkat sekolah dasar menjadi penting agar

siswa memiliki kreativitas yang tinggi.

Kreativitas juga merupakan ciri keberanian manusia yang menggemakan siapa dirinya dan apa menjadi apa manusia tersebut di kemudian hari. Dalam setiap tindakan kreativitas, individu merasakan terjalinnya hubungan yang baik antara diri sendiri dengan orang lain. Ketika moment tersebut terjadi, orang yang berpikir kreatif akan memandang dirinya sebagai individu yang diliputi rasa senang, imajinasi yang luar biasa, dan pemberdayaan diri yang lebih baik tanpa adanya rasa takut terhadap hal yang membatasi dirinya. (Muqodas, 2015)

Dalam menerapkan model pembelajaran sebuah pengajaran merupakan suatu hal yang dapat merangsang serta dapat memberikan pengaruh dalam mencapai keberhasilan pendidik dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik menjadi aktif, kreatif, dan juga mandiri. Model pembelajaran ini adalah model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) atau pembelajaran berbasis proyek. Model PjBL adalah model pembelajaran yang berisi serangkaian kegiatan atau proyek dalam pembelajarannya, model pembelajaran ini mendidik peserta didik untuk mengalami secara langsung hal-hal yang akan mereka pelajari. Pelaksanaan pembelajarannya dilakukan secara berkelompok yang menuntut peserta didik untuk menjalin komunikasi antar temannya agar menghasilkan proyek yang sudah di tentukan dengan tepat waktu. (Kelas & Negeri, 2023)

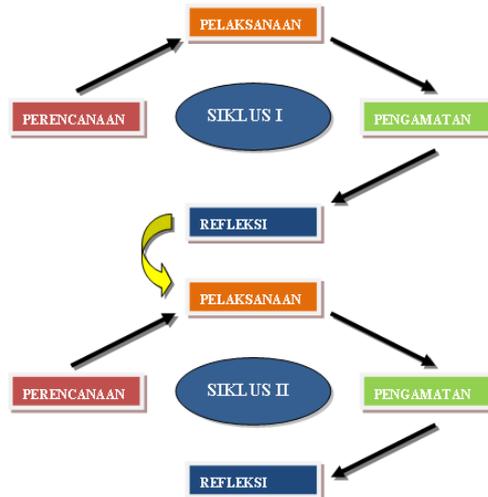
Termasuk pada pembelajaran seni yang diberikan kepada siswa kelas 1 Mi Muhammadiyah semanu melalui mata pelajaran SBdP (Seni Budaya dan Prakarya). Seni budaya dan prakarya yang sering disingkat dengan SBdP merupakan salah satu materi pokok yang diwajibkan dalam kurikulum 2013. Beberapa aspek di dalamnya meliputi aspek seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan. Materi yang disajikan dalam SBdP juga bervariasi sehingga akan didapatkan berbagai macam kecerdasan yang bisa diperoleh anak, seperti kecerdasan dalam memahami diri sendiri, kecerdasan berimajinasi, kecerdasan bermusik, dan kecerdasan berbahasa. (Fitri et al., n.d.) Maka dari itu sebagai guru harus bisa memilih dan menggunakan pendekatan, metode, model dan strategi dalam pembelajaran di sekolah agar semua tujuan capaian pembelajaran tersampaikan dengan baik dan tepat.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian tindakan (*action research*) termasuk dalam ruang lingkup penelitian terapan (*applied research*) yang menggabungkan antara pengetahuan, penelitian dan tindakan. Menurut O'Brien (2001) penelitian tindakan dilakukan ketika sekelompok orang (siswa) diidentifikasi permasalahannya, kemudian peneliti (guru) menetapkan suatu tindakan untuk mengatasinya. Selama tindakan berlangsung, peneliti melakukan pengamatan perubahan perilaku siswa dan faktor-faktor yang menyebabkan tindakan yang dilakukan tersebut sukses atau gagal. Apabila peneliti merasa tindakan yang dilakukan hasilnya kurang memuaskan maka akan dicoba kembali tindakan kedua dan seterusnya. Rancangan siklus penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Tahapan PTK model Kemmis dan Mc Taggart meliputi: perencanaan (*plan*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*) dan refleksi (*reflect*). Tahapan-tahapan ini berlangsung secara berulang-ulang sampai tujuan penelitian tercapai.

**Gambar 1.**

*Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*



Gambar diatas menjelaskan alur pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas yang di gambarkan oleh Kemmis dan MC Taggart. Penelitian dimulai dari bulan Febuari- Maret 2024. Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas I MI Muhammadiyah Semanu yang berjumlah 21 siswa. Jenis data yang diperoleh adalah data kuantitatif yaitu data tentang hasil tes peserta didik pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) menggunakan metode pembelajaran *Problem Based Learning* (PJBL) untuk mengetahui peningkatan secara kuantitatif kreativitas peserta didik. Peneliti menggunakan analisis hasil belajar siswa. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan observasi secara langsung.

### 3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Di era modern seperti saat ini, peran guru atau pendidik perlu semakin dioptimalkan. Mereka diharapkan produktif, kreatif, inovatif dan mandiri, serta mampu memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada dalam proses pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik, kreatif dan tidak membosankan. Hal ini juga membuat peserta didik lebih giat mengembangkan potensinya, misalnya dengan menggunakan media pembelajaran sehingga memudahkan mereka dalam memahami setiap pelajaran yang diajarkan. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian berdasarkan 3 tahap yaitu pra-siklus, tahap siklus I dan tahap siklus II. Pada pra siklus peneliti melakukan observasi selanjutnya pada tahap siklus I dan II peneliti melakukan tindakan.

#### 3.1 Pra Siklus

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi pada minggu pertama yang dilakukan untuk mengetahui bagaimana cara mengajar yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran SBdP. Observasi juga dilakukan untuk mengetahui tingkat hasil kreativitas peserta didik setelah dilakukanya pembelajaran. Observasi juga dilakukan untuk mengetahui tingkat hasil belajar peserta didik setelah dilakukan pembelajaran dikarenakan guru masih menggunakan metode yang biasa yaitu metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi setelahnya diberikan

tugas untuk dikerjakan. Namun banyak peserta didik yang merasa kesulitan dalam memahami pembelajaran SBdP, karena pada pembelajaran ini siswa dituntut harus bisa melakukan sebuah kreativitas sesuai perintah guru bukan karena kemauan atau dengan ide kreativitasnya sendiri. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan kreativitas siswa sesuai minat dan ide yang dimilikinya. Berikut penilaian pembelajaran siswa pada pembelajaran SBdP yang tergolong rendah pada tahap Pra Siklus.

**Tabel 1.**

*Hasil belajar pra-siklus*

Nilai	Kategori	Jumlah Siswa
< 70	Tidak Tercapai	13
= 70	Tercapai	5
> 70	Terlampau	3

Berdasarkan data pada tabel tersebut terlihat bahwa nilai rata-rata pra tes SBdP siswa adalah sebesar 64,47. Dari 21 siswa, yang memperoleh nilai  $\geq 70$  (KKM) sebanyak 8 siswa atau sebesar 38,09%. Sedangkan selebihnya sebanyak 13 siswa atau 61,90% memperoleh nilai dibawah KKM. Perolehan nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata SBdP siswa pada kreativitas seni masih rendah. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti melakukan tindakan kelas dalam rangka untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran SBdP meluli model pembelajaran PJBL (Project Based Learning). Data-data penelitian tersebut disajikan sebagai berikut.

### 3.2 Siklus 1

Pada tahap ini, sebelum melakukan pembelajaran menggunakan metode PJBL peneliti membuat perencanaan pembelajaran seperti menyiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari modul ajar, lembar kerja peserta didik, power point materi, video pembelajaran, dan lembar evaluasi. Selain itu menyiapkan sarana dan prasarana yang digunakan dalam pembelajaran serta mengatur jadwal penelitian. Setelah melakukan tahap perencanaan dilanjut dengan tahap pelaksanaan dan pengamatan. Tahap ini merupakan implementasi dari pembelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru mengajar berpacu pada modul ajar yang telah disiapkan. Selanjutnya pada tahap refleksi peneliti memberikan evaluasi berupa lembar kerja peserta didik untuk mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan metode PJBL pada pembelajaran SBdP.

**Tabel 2**

*Hasil Belajar Siklus I*

Nilai	Kategori	Jumlah Siswa
-------	----------	--------------

< 70	Tidak Tercapai	11
= 70	Tercapai	4
> 70	Terlampau	6

Berdasarkan data pada tabel tersebut terlihat bahwa nilai rata-rata SBdP siswa siklus I adalah sebesar 69,90. Dari 21 siswa, yang memperoleh nilai  $\geq 70$  (KKM) sebanyak 10 siswa atau sebesar 47,61%. Sedangkan selebihnya sebanyak 11 siswa atau 52,38% memperoleh nilai di bawah KKM. Perolehan nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata SBdP siswa masih rendah.

### 3.3 Siklus II

Pada tahap perencanaan tindakan siklus II peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan langkah-langkah pembelajaran sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan sistem penilaian autentik. Refleksi pada siklus I menjadi acuan untuk menyusun RPP dalam upaya memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ditemukan pada siklus I. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I diketahui bahwa hasil belajar siswa belum mencapai kriteria yang ditetapkan. Oleh karena itu pada siklus II peneliti akan memberikan pemahaman secara mendalam kepada siswa mengenai aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah. Peneliti juga menyiapkan lembar pengamatan proses.

## Gambar 2

### *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*



Gambar diatas merupakan dokumentasi dari hasil pembelajaran SBdP pada tahap siklus II yang menerapkan metode pembelajaran PJBL yaitu dengan membuat sebuah karya seni 2 dan 3 dimensi menggunakan media tanah liat, dan membuat kreativitas sesuai dengan ide yang mereka punya atau sekreatif mungkin, yang dikerjakan oleh seluruh siswa. Berikut adalah hasil belajar siswa pada tahap siklus II setelah melakukan test.

**Tabel 3.**

*Hasil belajar Siklus II*

Nilai	Kategori	Jumlah Siswa
< 70	Tidak Tercapai	5
= 70	Tercapai	2
> 70	Terlampau	14

Berdasarkan data pada tabel tersebut terlihat bahwa nilai rata-rata SBdP siswa siklus II adalah sebesar 76,90. Dari 21 siswa, yang memperoleh nilai  $\geq 70$  (KKM) sebanyak 16 siswa atau sebesar 76,19%. Sedangkan selebihnya sebanyak 3 siswa atau 23,80% memperoleh nilai di bawah KKM. Perolehan nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata SBdP siswa sudah melampaui kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Dengan angka tersebut dapat menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki tingkat kreativitas yang sangat tinggi. Dengan adanya peningkatan dari setiap siklus dalam penelitian ini dapat dikatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran PJBL dapat membawa perubahan bagi siswa. Berikut adalah gambar perbandingan diagram perbandingan.

**Gambar 3.**

*Grafik Ketuntasan Belajar SBdP Pra Siklus*



Data-data tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran SBdP di kelas I MI Muhammadiyah Semanu Gunungkidul, perlu diperbaiki agar hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Oleh karena itu, peneliti menyusun rencana pembelajaran SBdP menggunakan sistem metode pembelajaran PJBL guna memperbaiki kualitas proses pembelajaran dan meningkatkan Kreativitas Siswa.

#### Gambar 4.

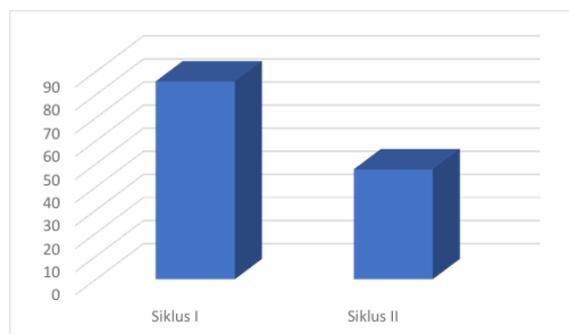
Grafik Peningkatan Ketuntasan Belajar Siswa dari Pra Siklus ke Siklus I



Dari grafik tersebut terlihat bahwa dari 21 siswa yang berhasil mencapai KKM pada Siklus I sebanyak 10 Siswa atau 69,90% mengalami peningkatan dibandingkan dengan pra siklus sebanyak 8 siswa atau 60,57%. Dengan demikian peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 2 siswa.

#### Gambar 5.

Grafik Peningkatan Ketuntasan Belajar Siswa dari Siklus I Ke Siklus II



Dari grafik tersebut terlihat bahwa dari 21 siswa yang berhasil mencapai KKM pada siklus II sebanyak 18 siswa atau 85,71%, mengalami peningkatan dibandingkan siklus I sebanyak 10 siswa atau 47,61%. Dengan demikian peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 8 siswa. Analisis data aktivitas siswa dalam pembelajaran menunjukkan bahwa kekurangan-kekurangan yang ditemukan pada siklus I telah berhasil diperbaiki pada siklus II. Presentase rata-rata aktivitas siswa pada siklus II adalah 87%.

Didapatkan bahwa pelaksanaan tindakan pembelajaran di siklus II telah berhasil mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan, hal tersebut dilihat dari berbagai aspek seperti aktivitas siswa dan guru dan hasil belajar siswa. Implementasi penggunaan metode pembelajaran PJBL dalam pembelajaran SBdP pada materi Karya Seni 2 dan 3 Dimensi meningkatkan hasil Kreativitas siswa. Dalam implementasi Metode PJBL dalam pembelajaran

yang diberikan itu berpusat pada siswa, siswa harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa terlatih untuk berpikir secara luas dan kritis. Berdasarkan hasil pengolahan data dapat disimpulkan bahwa implementasi metode PJBL dalam pembelajaran SBdP dapat meningkatkan kreativitas siswa, hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil kreativitas siswa dan jumlah siswa yang mencapai KKM dari pra siklus sampai siklus II.

#### 4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan pembahasan dan analisis data yang telah disajikan di dalam bab IV, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut: 1. Penggunaan model pembelajaran PJBL dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP materi Karya 2 dan 3 Dimensi pada siswa kelas 1 di MI Muhammadiyah Semanu Gunungkidul. Nilai rata-rata SBdP siswa adalah 64,47 pada pra siklus, meningkat menjadi 69,90 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 76,90 pada siklus II. Jumlah siswa yang mencapai KKM pada pra siklus sebanyak 8 siswa (38,09%), meningkat menjadi 10 siswa (47,61%) pada siklus I lalu meningkat lagi menjadi 18 siswa (85,71%) pada siklus II. 2. Penggunaan model pembelajaran PJBL dapat meningkatkan kreativitas siswa dan guru dalam pembelajaran SBdP pada materi karya seni 2 dan 3 dimensi pada siswa kelas 1 di MI Muhammadiyah Semanu Gunungkidul. Presentase rata-rata aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II meningkat dari 43,7% menjadi 87%. Sedangkan aktivitas guru meningkat dari 66,66% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II.

Berdasarkan Kesimpulan tersebut, maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah:

1. Hasil belajar SBdP pada materi karya seni 2 dan 3 dimensi pada siswa kelas 1 MI Muhammadiyah Semanu Gunungkidul terbukti dapat ditingkatkan menggunakan model pembelajaran PJBL. Oleh karena itu, kompetensi mengajar guru khususnya dalam penggunaan model pembelajaran PJBL perlu ditingkatkan dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa.
2. Penggunaan model pembelajaran PJBL pada pembelajaran SBdP tentang karya seni 2 dan 3 dimensi terbukti dapat meningkatkan aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran. Oleh karena itu, Penggunaan model pembelajaran PJBL sebagai model pembelajaran bisa diterapkan pada materi yang berbeda dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

#### 5. Ucapan Terima Kasih

Bagian ini bisa diisi dengan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang berperan dalam penyelesaian penelitian Anda. Kami menyampaikan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta yang memberikan fasilitas dalam melakukan penelitian ini. Demikian pula kami menyampaikan terima kasih kepada pihak mitra yaitu:

1. Ibu Sri Sulastri, S.Pd.I selaku Kepala Sekolah MI Muhammadiyah Semanu.
2. Ibu Apri Utami Parta Santi, M.Si selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan dukungan dalam penyusunan tugas artikel.
3. Bapak Danang Tri Fauzi, S.Pd.I dan Ibu Muthiah selaku guru pamong di MI Muhammadiyah Semanu.
4. Teman-teman KKN-PLP Universitas Muhammadiyah Jakarta.

## Daftar Pustaka

- Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan Dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Bara. (2012). Membangun Kreativitas Pustakawan Di Perpustakaan. *Jurnal Iqra'*, 6(2), 40–51. [Http://Repository.Uinsu.Ac.Id/768/1/Vol.06no.02](http://Repository.Uinsu.Ac.Id/768/1/Vol.06no.02) (6).Pdf
- Fitri, H., Junindra, A., Mayar, F., Studi Pendidikan Dasar, P., & Negeri Padang, U. (N.D.). *Analisis Pembelajaran SBDP Menggunakan Model Project Based Learning Terhadap Kreativitas Peserta Didik Di Sekolah Dasar*.
- Kelas, D., & Negeri, V. S. D. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Subtema 2 Hewan Sahabatku Pembelajaran 2 Di Kelas Vi-B Sd Negeri 104201 Kolam. *Educate: Journal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(3), 401–421. [Https://Doi.Org/10.56114/Edu.V1i3.462](https://doi.org/10.56114/Edu.V1i3.462)
- Muqodas, I. (2015). Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(2), 25–33. [Https://Ejournal.Upi.Edu/Index.Php/Metodikdidaktik/Article/Viewfile/3250/2264](https://ejournal.upi.edu/index.php/metodikdidaktik/article/viewfile/3250/2264)
- Murniarti, E. (2021). Penerapan Metode Project Based Learning Dalam Pembelajaran. *Journal Of Education*, 3(1), 369–380.
- Musfiroh, T. (2003). Kreativitas Anak Usia Dini Dan Implikasinya Dalam Pendidikan. *Disajikan Di Hadapan Guru-Guru Play Group Dan Tk Kreatif Primagam, Di Pppg Matematika*, 3–4. [Staffnew.Uny.Ac.Id](http://Staffnew.Uny.Ac.Id) > Upload > Pengabdian > Kreativitas+Anak+Usia
- Noviana Dian. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Kimia Industri. *Journal of Islamic Studies*, 1(2), 1–17.
- Palupi, D. W. 2022. (2022). *Strategi Pembelajaran Guru*, Dyah Wahyu Palupi, FKIP UMP, 2022. 8–21.