

**PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA
MENGGUNAKAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING*
DALAM PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA
KELAS IV MI PADANGSIDIMPUAN ANGKOLA JULU**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

**KHOIRUL IHSAN
NIM. 1920500122**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

**PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA
MENGGUNAKAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING*
DALAM PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN
PRAKARYA KELAS IV MI PADANGSIDIMPUAN
ANGKOLA JULU**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

**KHOIRUL IHSAN
NIM. 19 20 500 122**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025**

**PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA
MENGGUNAKAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING*
DALAM PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA
KELAS IV MI PADANGSIDIMPUAN ANGKOLA JULU**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Oleh
KHOIRUL IHSAN
NIM. 19 20 500 122*

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

PEMBIMBING I


Rahmadani Tanjung, M. Pd
NIP. 19910629 201903 2 008

PEMBIMBING II


ACC ke Pembimbing I
13 / Maret - 2025
Anita Angraini Lubis, M. Hum
NIP. 19931020 202012 2 011

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025**

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. Khoirul Ihsan

Padangsidimpuan, 26 Mei 2025
Kepada Yth:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad
Addary Padangsidimpuan di-
Padangsidimpuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n Muhammad Saputra Herryansah Siregar yang berjudul "**Peningkatan Kreativitas Siswa Menggunakan Model Project Based Learning dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV MI Padangsidimpuan Angkola Julu**" maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

PEMBIMBING I



Rahmadani Tanjung, M.Pd
NIP. 19910629 201903 2 008

PEMBIMBING II



Anita Angraini Lubis, M.Hum
NIP. 19931020 202012 2 011

PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Khoirul Ihsan
NIM : 19 205 00122
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Peningkatan Kreativitas Siswa Menggunakan *Model Project Based Learning* dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV MI Padangsidimpuan Angkola Julu

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah Menyusun skripsi ini sendiri tanpa menerima bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Pasal 14 Ayat 12 Tahun 2014.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 3 Tahun 2014 Tentang Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidimpuan, 16 Juni 2025
Saya yang Menyatakan



Khorul Ihsan
NIM. 19 205 00122

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khoirul Ihsan
NIM : 19 205 00122
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Hak Bebas Royalti Nonekslusif atas karya ilmiah Saya yang berjudul: Peningkatan Kreativitas Siswa Menggunakan *Model Project Based Learning* dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV MI Padangsidimpuan Angkola Julu bersama perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Nonekslusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidimpuan, 16 Juni 2025
Pembuat Pernyataan



Khoirul Ihsan
NIM. 19 205 00122



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

- Judul Skripsi : Peningkatan Kreativitas Siswa Menggunakan Model *Project Based Learning* dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV MI Padangsidimpuan Angkola Julu
- Nama : Khoirul Ihsan
- NIM : 1920500122
- Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Silitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASAH SKRIPSI

Nama : Khoirul Ihsan
NIM : 1920500122
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Peningkatan Kreativitas Siswa Menggunakan Model *Project Based Learning* dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV MI Padangsidimpuan Angkola Julu

Ketua

Rahmadani Tanjung, M. Pd.
NIP. 19910629 201903 2 008

Sekretaris

Wilda Rizkiyah Nur Nasution, M. Pd
NIP. 19910610 202203 2 002

Anggota

Rahmadani Tanjung, M. Pd.
NIP. 19910629 201903 2 008

Wilda Rizkiyah Nur Nasution, M. Pd
NIP. 19910610 202203 2 002

Dr. Hj. Nahriyah Fata, S.Ag. M. Pd.
NIP. 19700703 199603 2 001

A. Naashir M. Tush Lubis, M. Pd.
NIP. 19911010 20232 1 1031

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang Sidang FTIK Lantai 2 Ruang F
Tanggal : 04 Juni 2025
Pukul : 15.30 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus / 83 (A)
Indeks Prediksi Kumulatif : 3.75
Predikat : Puji

ABSTRAK

Nama	: Khoirul Ihsan
NIM	: 1920500122
Judul Skripsi	: Peningkatan Kreativitas Siswa Menggunakan Model <i>Project Based Learning</i> dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV MI Padangsidimpuan Angkola Julu

Penelitian ini dilatarbelakangi karena adanya kreativitas siswa di kelas IV MI Padangsidimpuan Angkola Julu yang masih rendah. Hal ini disebabkan siswa yang kurang berani dan kurang percaya diri terhadap dirinya, kurang memiliki rasa ingin tahu, dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari siswa cenderung pasif, siswa malu bertanya, siswa lebih banyak diam dan ragu-ragu. Sehingga perlu dilakukan perubahan dengan menggunakan model *project based learning*. Tujuan penelitian ini adalah untuk menerapkan model *project based learning* yang dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya di kelas IV MI Padangsidimpuan Angkola Julu. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). penelitian ini dilaksanakan di MI Padangsidimpuan Angkola Julu yang berjumlah 18 siswa. Instrumen pengumpulan data adalah tes dan observasi. Penelitian ini dilaksanakan dengan 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan/tindakan, pengamatan dan refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas siswa meningkat. Hal ini dapat dilihat dari persentase hasil observasi pra-siklus persentase ketuntasan sebesar 28% dengan nilai rata-rata kelas 53,6, kemudian meningkat pada siklus I pada pertemuan I persentase ketuntasan sebesar 44% dengan nilai rata-rata 59,2 dan pertemuan II persentase ketuntasan sebesar 56% dengan nilai rata- rata siswa sebesar 64,7. Pada siklus I telah terjadi peningkatan dengan menggunakan model *project based learning*. Kemudian dilanjutkan pada siklus II pertemuan I persentase meningkat menjadi persentase ketuntasan sebesar 72% dengan nilai rata-rata 71,8 dan mengalami peningkatan pada siklus II pertemuan II persentase ketuntasan sebesar 83% dengan nilai rata-rata 76,1. Dengan demikian kreativitas siswa yang dinilai oleh beberapa indikator yang telah ditentukan peneliti, dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan kreativitas siswa dengan menggunakan model *project based learning*.

Kata kunci : Kreativitas, Project Based Learning, Penelitian Tindakan Kelas

ABSTRACT

Name	: Khoirul Ihsan
Reg. Number	: 1920500122
Thesis Title	: Improving Student Creativity Using the Project Based Learning Model in Arts and Crafts Learning for Class IV MI Padangsidimpuan Angkola Julu

This research is motivated by the low creativity of students in class IV MI Padangsidimpuan Angkola Julu. This is because students are less brave and less confident in themselves, less curious, in daily learning activities students tend to be passive, students are embarrassed to ask, students are more silent and hesitant. So it is necessary to make changes by using the project based learning model. The purpose of this study is to apply the project based learning model that can improve student creativity in arts and crafts subjects in class IV MI Padangsidimpuan Angkola Julu. This type of research is classroom action research (CAR). This research was conducted at MI Padangsidimpuan Angkola Julu which totaled 18 students. The data collection instruments were tests and observations. This research was conducted in 2 cycles, each cycle consisting of 2 meetings. Each cycle consists of 4 stages, namely planning, implementation/action, observation and reflection. The results of this study indicate that student creativity has increased. This can be seen from the percentage of pre-cycle observation results, the percentage of completion was 28% with an average class value of 53.6, then increased in cycle I at meeting I the percentage of completion was 44% with an average value of 59.2 and meeting II the percentage of completion was 56% with an average student value of 64.7. In cycle I there has been an increase using the project based learning model. Then continued in cycle II meeting I the percentage increased to a percentage of completion of 72% with an average value of 71.8 and increased in cycle II meeting II the percentage of completion was 83% with an average value of 76.1. Thus, student creativity as assessed by several indicators that have been determined by researchers, from cycle I to cycle II experienced an increase in student creativity using the project based learning model.

Keywords: *Creativity, Project Based Learning, Classroom Action Research*

ملخص البحث

الاسم : خههيرول بهسان
رقم التسجيل : ١٩٢٠٥٠٠١٢٢
عنوان البحث : تحسين إبداع الطلاب باستخدام نموذج التعلم القائم على المشاريع في تعلم الفنون والحرف اليدوية للصف الرابع في مدرسة بادانجسيديمبوان أنجكولا جولو

هذا البحث مدفوع بالانخفاض إبداع الطلاب في الصف الرابع من مدرسة ابتدائية بادانجسيديمبوان أنجكولا جولو. وذلك لأن الطلاب أقل شجاعة وأقل ثقة في أنفسهم وأقل فضولاً، وفي أنشطة التعلم اليومية يميل الطلاب إلى أن يكونوا سلبيين، ويخرجون من السؤال، ويكونون أكثر صمتاً وترددًا. لذلك من الضروري إجراء تغييرات باستخدام نموذج التعلم القائم على المشاريع. والغرض من هذه الدراسة هو تطبيق نموذج التعلم القائم على المشاريع الذي يمكن أن يحسن إبداع الطلاب في مواد الفنون والحرف اليدوية في الصف الرابع من مدرسة ابتدائية بادانجسيديمبوان أنجكولا جولو. هذا النوع من البحث هو بحث عملي في الفصل الدراسي. وقد أجري هذا البحث في مدرسة ابتدائية بادانجسيديمبوان أنجكولا جولو التي بلغ مجموع طلابها ١٨ طالبًا. وكانت أدوات جمع البيانات هي الاختبارات واللاحظات. وأجري هذا البحث في دورتين، تتكون كل دورة من اجتماعين. وتتكون كل دورة من ٤ مراحل، وهي التخطيط والتنفيذ / العمل واللاحظة والتأمل. وتشير نتائج هذه الدراسة إلى أن إبداع الطلاب قد زاد. يمكن ملاحظة ذلك من النسبة المئوية لنتائج مراقبة ما قبل الدورة، حيث كانت نسبة الإكمال ٤٤٪ بمتوسط قيمة الفصل ٥٣,٦، ثم زادت في الدورة الأولى في الاجتماع الأول وكانت نسبة الإكمال ٤٤٪ بمتوسط قيمة الفصل ٥٩,٢ وكانت نسبة الإكمال في الاجتماع الثاني ٥٦٪ بمتوسط قيمة الطالب ٦٤,٧. في الدورة الأولى كانت هناك زيادة باستخدام نموذج التعلم القائم على المشاريع. ثم استمرت في الدورة الثانية الاجتماع الأول حيث زادت النسبة إلى نسبة إتمام ٧٢٪ بمتوسط قيمة ٧١,٨ وزادت في الدورة الثانية الاجتماع الثاني وكانت نسبة الإكمال ٨٣٪ بمتوسط قيمة ٧٦,١. وبالتالي، فإن إبداع الطلاب كما تم تقييمه من خلال العديد من المؤشرات التي حددها الباحثون، من الدورة الأولى إلى الدورة الثانية شهدت زيادة في إبداع الطلاب باستخدام نموذج التعلم القائم على المشاريع.

الكلمات المفتاحية: الإبداع، التعلم القائم على المشاريع، البحث العملي في الفصل الدراسي

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalaamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kepada Allah Subhanahu Wata'ala yang telah memberikan berlimpah kasih sayang-Nya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Peningkatan Kreativitas Siswa Menggunakan Model *Project Based Learning* dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV MI Padangsidimpuan Angkola Julu". Shalawat beriringan salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat beserta para pengikutnya.

Penelitian skripsi ini dimaksud sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari banyak mengalami kesulitan serta hambatan. Namun berkat pertolongan Allah SWT dan juga bimbingan dan bantuan dari dosen pembimbing, keluarga, dan rekan seperjuangan, akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Ibu Rahmadani Tanjung, M.Pd., pembimbing I, dan Ibu Anita Angraini Lubis, M. Hum., pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, bimbingan dan saran terhadap penelitian skripsi, serta telah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag., Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan serta Bapak Dr. Erawadi, M.Ag., Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Dr. Anhar, M.A., Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, dan Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag., Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, beserta Ibu Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S. Psi, M. A., Wakil Dekan Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Bapak Ali Asrun S. Ag. M. Pd., Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum dan Perencanaan dan Keuangan, Bapak Dr. Hamdan Hasibuan, S.Pd.I., M.Pd., Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
4. Ibu Nursyaidah, M.Pd., ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah beserta staf Program Studi Pendidikan Guru

Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kesempatan kepada peneliti selama perkuliahan.

5. Bapak Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si., M.Pd. Pembimbing Akademik yang telah mewadahi dan memberikan arahan untuk mahasiswa PGMI dalam perkuliahan.
6. Bapak/Ibu dosen serta staf pegawai Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary khususnya staf pegawai yang berada dikantor program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan pelayanan, bantuan, bimbingan kepada peneliti selama mengikuti perkuliahan.
7. Seluruh pihak MI Padangsidimpuan Angkola Julu terutama bapak Amril Halim Siregar, S.Pd.I Kepala Sekolah MI Padangsidimpuan Angkola Julu, Ibu Heriawati, S.Ag. guru wali kelas IV, para staff, pegawai, dan juga siswa/i kelas IV dan yang telah berpartisipasi dan banyak membantu selama penelitian berlangsung sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.
8. Kedua orang tua tercinta, Bapak saya Fahrul Efendy Rambe dan Ibu saya Nurmala Daulay yang tiada hentinya dan bosannya memberikan kasih sayang, selalu mendoakan, selalu menjadi motivasi dan inspirasi serta memberikan banyak dukungan moril dan materil kepada penulis dan keluarga yang senantiasa memotivasi peneliti dan memberikan do'a, kasih sayang, pengorbanan dan perjuangan

demi keberhasilan dan kesuksesan peneliti.

9. Teruntuk sahabat-sahabat peneliti Degun Valentina, Irsad Ananda, Rahalim Pardomuan, Abdul Haris, Al-Fauzi, Arief Rachman, menjadi garda terdepan dan sudah menjadi saudara yang paling saya cintai dan saya sayangi, yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi, selalu bersedia menjadi tempat bercerita serta berkeluh kesah, selalu membantu dengan ikhlas, memberi dukungan dan semangat kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Serta teman-teman KKL dan teman-teman PLP Angkatan 2019 yang telah berjuang bersama-sama meraih gelar Sarjana semoga kita semua sukses dalam meraih cita-cita.
11. Teman dan rekan-rekan program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2019.

Semoga kebaikan dari semua pihak mendapat imbalan dari Allah Subhanahu Wata`ala. Atas bantuan, dorongan dan bimbingan dari semua pihak, sekali lagi peneliti mengucapkan Terima Kasih. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan juga bagi pembaca. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari para pembaca.

Was-salāmu `alaykum wa-rahmatu-llāhi wa-barakātuh

Padangsidimpuam, Januari 2025
Peneliti,

KHOIRUL IHSAN
NIM. 1920500122

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan huruf dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda dan sebagian lain dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Berikut ini daftar huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama Huruf Latin	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ša	š	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥa	ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	żal	ż	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Esdan ye
ص	ṣad	ṣ	Es(dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	.‘.	Komaterbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef

ڧ	Qaf	Q	Ki
ڧ	Kaf	K	Ka
ڶ	Lam	L	El
ڻ	Mim	M	Em
ڻ	Nun	N	En
ڻ	Wau	W	We
ڻ	Ha	H	Ha
ڻ	Hamzah	..’..	Apostrof
ڻ	Ya	Y	Ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti vocal bahasa Indonesia, terdiri dari vocal tunggal atau monoftong dan vocal rangkap atau diftong.

1. Vokal Tunggal adalah vocal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
—/—	fatḥah	A	A
—//—	Kasrah	I	I
—.ڻ—	ڻommah	U	U

2. Vokal Rangkap adalah vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya gabungan huruf.

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan	Nama
.....ڻ.....	fatḥah dan ya	Ai	a dan i
ڻ.....	fatḥah dan wau	Au	a dan u

3. Maddah adalah vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda.

- 4.

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ء.....ا	fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis atas
ء,...	Kasrah dan ya	ī	i dan garis dibawah
ء.....	ḍommah dan wau	ū	u dan garis di atas

C. Ta Marbutah

Transliterasi untuk tamar butah ada dua :

1. *Ta Marbutah* hidup yaitu *Ta Marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan ḍommah, transliterasinya adalah /t/.
2. *Ta Marbutah* mati yaitu *Ta Marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah /h/.

Kalau pada suatu kata yang akhir katanya *Ta Marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka *Ta Marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

D. *Syaddah (Tasydid)*

Syaddah atau *tasydid* yang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *syaddah* atau tanda *tasydid*. Dalam transliterasi ini tanda *syaddah* tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

E. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ڻ. Namun dalam tulisan transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah*.

1. Kata sandang yang diikuti huruf *syamsiah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung diikuti kata sandang itu.
2. Kata sandang yang diikuti huruf *qamariah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah* ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan didepan dan sesuai dengan bunyinya.

F. Hamzah

Dinyatakan didepan Daftar Transliterasi Arab-Latin bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya terletak di tengah dan diakhir kata. Bila hamzah itu diletakkan diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

G. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik *fi'il*, *isim*, maupun *huruf*, ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut bisa dilakukan dengan dua cara: bisa dipisah perkata dan bisa pula dirangkaikan.

H. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem kata sandang yang diikuti huruf tulisan Arab huruf capital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya huruf capital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri

dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu dilalui oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf capital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Penggunaan huruf awal capital untuk Allah hanya berlaku dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

I. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian tak terpisahkan dengan ilmu tajwid. Karena itu kerensmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
LEMBAR MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
LENBAR PUBLIKASI	
LEMBAR DEWAN PENGUJI	
LEMBAR PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iv
PENULISAN ARAB LATIN.....	ix
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah	5
C. Batasan Istilah	5
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Kegunaan Penelitian.....	7
G. Sistematika Pembahasan	8

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori.....	11
1. Kreativitas	11
a. Pengertian Kreativitas	11
b. Indikator Kreativitas Siswa	12
c. Ciri-ciri Kreativitas	13
d. Faktor Pendukung dan Penghambat.....	14
2. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya.....	17
a. Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya	19
b. Hakikat Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya	20
c. Tujuan Seni Budaya dan Prakarya	22
3. Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	24
a. Pengertian Model <i>Project Based Learning</i>	24
b. Karakteristik Model <i>Project Based Learning</i>	26
c. Prosedur Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	28
d. Keuntungan Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	32
B. Penelitian Terdahulu	34
C. Kerangka Berfikir.....	36
D. Hipotesis Tindakan	37

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	38
B. Jenis Dan Metode Penelitian.....	38
C. Latar Dan Subyek Penelitian.....	40
D. Prosedur Penelitian.....	40
E. Instrumen Penelitian Data	44
F. Teknik Analisi Data	45

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskriptif Hasil Data Penelitian	47
1. Tes awal (pra-siklus)	47
2. Siklus I	50
a. Siklus I pertemuan I	50
b. Siklus I pertemuan II	57
3. Siklus II	64
a. Siklus II pertemuan I	64
b. Siklus II pertemuan II.....	69
B. Pembahasan	75
C. Keterbatasan Penelitian	76

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	78
B. Saran.....	79

DAFTAR PUSTAKA**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****LAMPIRAN-LAMPIRAN**

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Interval Nilai Dan Predikat.....	42
Tabel 4.1 Hasil Tes Awal (Pra-Siklus)	44
Tabel 4.2 Hasil Tes Siklus I Pertemuan I.....	49
Tabel 4.3 Peningkatan Kreativitas Siswa Siklus I Pert I	50
Tabel 4.4 Hasil Tes Siklus I Pertemua II	54
Tabel 4.5 Peningkatan Kreativitas Siswa Siklus I Pert II	56
Tabel 4.6 Hasil Tes Siklus II Pertemuan I	60
Tabel 4.7 Peningkatan Kreativitas Siklus II Pert I	62
Tabel 4.8 Hasil Tes Siklus II Pertemuan II	66
Tabel 4.9 Peningkatan Kreativitas Siswa Siklus II Pertemuan II	67
Tabel 4.10 Peningkatan Kreativitas Siswa Di Kelas IV MI Padangsidimpuan Angkola Julu	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah-langkah PTK.....	36
Gambar 4.1 Diagram Batang Persentase Peningkatan Kreativitas Siswa	
Pra Siklus	45
Gambar 4.2 Diagram Lingkaran Persentase Peningkatan Kreativitas Siswa	
Pra Siklus	46
Gambar 4.3 Diagram Batang Persentase Peningkatan Kreativitas Siswa	
Siklus I Pertemuan I	50
Gambar 4.4 Diagram Lingkaran Persentase Peningkatan Kreativitas Siswa	
Siklus I Pertemuan I	51
Gambar 4.5 Diagram Batang Persentae Peningkatan Kreativitas Siswa	
Siklus I Pertemuan II	56
Gambar 4.6 Diagram Lingkaran Peningkatan Kreativitas Siswa	
Siklus I Pertemuan II	57
Gambar 4.7 Diagram Batang Persentase Peningkatan Kreativitas Siswa	
Siklus II Pertemuan I	62
Gambar 4.8 Diagram Lingkaran Peningkatan Kreativitas Siswa	
Siklus II Pertemuan I	63
Gambar 4.9 Diagram Batang Persentae Peningkatan Kreativitas Siswa	
Siklus II Pertemuan II	67
Gambar 4.10 Diagram Lingkaran Peningkatan Kreativitas Siswa	
Siklus II Pertemuan II.....	68

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Modul Ajar Pertemuan 1 sampai pertemuan 4
- Lampiran 2 : Lembar Indikator Penilaian Kreativitas
- Lampiran 3 : Format Observasi Kegiatan Guru
- Lampiran 4 : Format Observasi Kegiatan Siswa
- Lampiran 5 : Dokumentasi
- Lampiran 6 : Lembar Pengesahan Judul Skripsi
- Lampiran 7 : Surat Izin Riset
- Lampiran 8 : Surat Balasan Riset

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang mendasar bagi kehidupan manusia serta menjadi modal utama bagi tiap-tiap individu untuk bertahan dalam masyarakat. Manusia dapat mengembangkan dan mewujudkan semua potensi diri yang dimiliki dengan pendidikan, potensi-potensi dan pendidikan di masyarakat juga menjadi pengaruh terhadap kemajuan suatu negara.¹ Pendidikan merupakan modal melangkah ke tahap yang lebih baik dan sebagai bekal untuk tetap bertahan di masa yang akan datang. Pendidikan wajib untuk setiap manusia, pendidikan tidak hanya bisa diperoleh di pendidikan formal tetapi bisa juga dari sebuah pengalaman. Proses pembelajaran dilaksanakan secara menyeluruh dan terpadu sesuai dengan usia anak-anak sekolah dasar. Pendidikan berperan sangat penting dalam pembangunan sebuah negara. Gambaran kualitas dari suatu bangsa adalah pendidikan.

Dalam mewujudkan semua potensi diri harus melewati proses pendidikan yang diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Guru adalah komponen penting dalam dunia pendidikan. Proses pendidikan tentu tidak boleh sembarangan, sehingga diperlukan guru yang berkompeten dan menguasai teori-teori serta prinsip-prinsip dalam pembelajaran serta dapat mengaplikasikan model, strategi, dan metode

¹ Satrijo Budiwibowo and Sudarmiani, *Manajemen Pendidikan* (Yogyakarta: Andi Offset, 2018), hlm. 12.

pembelajaran yang tepat bagi siswa, sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan yang sesuai kurikulum dengan maksimal.

Pendidikan merupakan salah satu hak dasar manusia. Sebagai insan yang dikaruniai akal pikiran, manusia membutuhkan pendidikan dalam proses hidupnya. Mulai dari lahir hingga ke liang lahat, manusia yang berpikir akan selalu membutuhkan pendidikan. Seperti ketika manusia dapat berjalan pada masa balita, ada proses belajar yang dibimbing oleh orang tua sebagai pendidik manusia pertama kali. Lebih jauh, ketika harus berinteraksi dengan masyarakat, manusia memerlukan pendidikan agar bermanfaat dan memiliki keterampilan yang dibutuhkan. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan salah satu dasar hak manusia dalam kehidupan bermasyarakat. Manusia memerlukan pendidikan agar hidupnya dapat bermanfaat bagi orang lain.

Pendidikan sangat berperan penting dalam meningkatkan prestasi dan harga diri generasi muda. Masalah pendidikan memang tidak akan habis dibicarakan sampai kapanpun. Hal ini didasarkan pada beberapa alasan mendasar.² Pendidikan Nasional yang ada di Indonesia berakar pada kebudayaan bangsa Indonesia dan berdasarkan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Undang-Undang Dasar 1945 menginstruksikan untuk mengupayakan mencerdaskan kehidupan bangsa agar pemerintahan Indonesia mengusahakan dan menyelenggarakan suatu sistem dalam pengajaran nasional yang diatur berdasarkan Undang-

² Chairul Anwar, *Multikulturalisme, Globalisasi Dan Tantangan Pendidikan Abad Ke-21* (Diva Press, 2019).hlm.9.

Undang. Pendidikan dasar merupakan bagian terpenting dari sistem Pendidikan Nasional.

Seni budaya di Indonesia sangat beragam dan memiliki nilai sejarah yang sangat tinggi. Beragam motif, karya seni rupa, seni tari bahkan hingga seni musik harus tetap lestari dan berkembang sebagai wujud identitas bangsa. Pendidikan seni budaya dan prakarya diberikan kepada siswa sekolah dasar agar tetap menumbuhkan rasa kecintaan siswa terhadap seni budaya Indonesia. Rasa kecintaan tersebut dapat menimbulkan minat, kreativitas, dan apresiasi anak terhadap seni dan budaya bangsa. PP No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan menyebutkan bahwa pendidikan seni budaya meliputi berbagai aspek kehidupan. Kompetensi dasar muatan lokal yang berkenaan dengan seni, budaya, dan keterampilan diintegrasikan ke dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya, selanjutnya seni budaya dan prakarya dalam penelitian ini disingkat menjadi (SBdP). Pendidikan seni budaya memposisikan siswa sebagai pewaris budaya bangsa yang kreatif dan sekaligus memiliki kecerdasan intelektual.³

Daya kreativitas yang dimiliki setiap manusia dapat dikembangkan melalui pembelajaran. Kreativitas dalam dunia pendidikan, khususnya pendidikan sekolah dasar, daya kreativitas siswa dapat diasah melalui pembelajaran SBdP. Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan

³ Lia Mareza, 'Pendidikan Seni Budaya Dan Prakarya (SBdP) Sebagai Strategi Intervensi Umum Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Cultural Art And Craft Education As A General Intervention Strategy For Special Needs Children', *Scholaria*, 7.1 (2017), p. 35.

pendidikan seni yang berbasis budaya, di dalamnya mencakup beberapa materi atau bidang seni yaitu meliputi seni rupa, seni musik, seni tari, seni drama dan keterampilan atau prakarya.⁴ SBdP di Sekolah Dasar (SD) / Madrasah Ibtida'iyah (MI) memiliki fungsi dan tujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan dalam berkarya, berkreativitas, dan berapresiasi.

Salah satu model dan metode yang cocok untuk pembelajaran seni budaya adalah model yang di dalam kegiatannya cenderung melakukan banyak tugas praktik, yaitu model *Project Based Learning (PjBL)*. Model pembelajaran ini dipandang tepat karena memungkinkan siswa dapat belajar dan bekerja atau mengerjakan tugas praktiknya. Model *PjBL* dalam proses pembelajaran seni budaya dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa dalam proses belajarnya. Pada hakikatnya *Project Based Learning/* pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.

Bersarkan uraian di atas, muncul gagasan peneliti untuk memberikan solusi bagaimana cara meningkatkan kreativitas siswa. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Peningkatan Kreativitas Siswa Menggunakan Model *Project Based Learning* dalam**

⁴ Aris Kurniawan, *Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2015),hlm. 18.

**Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV MI
Padangsidimpuan Angkola Julu.”**

B. Batasan Masalah

Peneliti mencoba memberikan batasan masalah yang akan dibahas yakni tentang siswa yang mempunyai daya kreativitas belajar yang berbeda-beda dan untuk memberikan pemahaman yang mendalam, peneliti memfokuskan dan membatasi ruang lingkup penelitian ini untuk mengkaji bagaimana cara meningkatkan kreativitas pada pelajaran seni budaya dan prakarya pada materi pengolahan limbah kertas menjadi karya seni rupa.

C. Batasan Istilah

1. Kreativitas siswa adalah kemampuan yang diperlukan oleh setiap peserta didik untuk menemukan konsep baru dan memecahkan masalah. Kreativitas dapat mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menghasilkan macam-macam ide yang luas dan beragam. Dalam pembelajaran sains perlu ditanamkan kebiasaan untuk berpikir kreatif dalam proses belajar mengajar. Pendidik mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran pendidik juga harus berinteraksi langsung dengan peserta didik.⁵ Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan hal yang harus dimiliki setiap peserta didik untuk menemukan konsep baru dan memecahkan masalah. Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan

⁵ Sekar Dwi Ardianti, Ika Ari Pratiwi, and Mohammad Kanzunnudin, ‘Implementasi Project Based Learning (PJBL) Berpendekatan Science Edutainment Terhadap Kreativitas Peserta Didik’, *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7.2 (2017), pp. 145–50, doi:10.24176/re.v7i2.1225.

sesuatu yang baru dalam memecahkan suatu permasalahan dengan berbagai alternatif jawaban. Kreativitas peserta didik ditingkatkan dengan cara melatih peserta didik membentuk gagasan-gagasan baru dalam memecahkan masalah atau membuat sesuatu yang diinginkannya, baik yang terlihat maupun yang tidak terlihat.⁶

2. Model *Project Based Learning (PjBL)* adalah cara yang dipakai oleh guru untuk menuntun siswa menciptakan sebuah karya dari hasil pemahaman materi dan pengembangan imajinasi siswa sehingga menjadi suatu karya yang monumental. Langkah-langkah dalam model pembelajaran *PjBL* adalah penentuan pertanyaan mendasar, mendesain perencanaan proyek, menyusun jadwal, memonitor peserta didik dan kemajuan proyek, menguji hasil, dan mengevaluasi pengalaman.⁷

3. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya

Kekayaan seni budaya di Indonesia sangat beragam dan memiliki nilai sejarah yang sangat tinggi. Beragam motif karya seni rupa, seni tari hingga seni musik harus tetap lestari dan berkembang sebagai wujud identitas bangsa.⁸ Pendidikan seni budaya dan prakarya diberikan pada siswa sekolah dasar agar tetap

⁶ Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA Di Sekolah* (Jakarta: Indeks, 2016), hlm. 90.

⁷ Maulana Arafat Lubis and Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2019), hlm. 77.

⁸ Fery Setyaningrum and Hilza Aprilia Hutami, ‘Pembentukan Kreativitas Melalui Pembelajaran SBdP KELAS IV Pada Materi Melukis DI SD Muhammadiyah Condongcatur’, *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 5.1 (2021), pp. 515–27, doi:10.30738/tc.v5i1.9736.

menumbuhkan rasa kecintaan siswa terhadap seni budaya Indonesia. Pembelajaran yang berkenaan dengan seni, budaya, dan keterampilan diintegrasikan ke dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Pendidikan seni budaya memposisikan siswa sebagai pewaris budaya bangsa yang kreatif sekaligus memiliki kecerdasan intelektual. Pendidikan seni juga sebagai wadah bagi siswa untuk menuai segala pengetahuan, sehingga mampu menjadikan siswa yang memiliki kecerdasan intelektual yang kreatif.

D. Rumusan masalah

Bagaimana penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP di kelas IV MI Angkola julu?

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui deskripsi tentang penerapan model *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP di kelas IV MI Angkola julu.

F. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan referensi dalam penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* mata pelajaran SBdP.
2. Manfaat Praktis bagi peneliti, peneliti dapat mengetahui faktor penyebab kesulitan siswa dalam mata pelajaran SBdP. Peneliti dapat

membantu memberikan solusi terbaik dalam meningkatkan pembelajaran siswa dengan menggunakan model *PjBL*. Peneliti dapat bekerjasama dengan pihak lainnya untuk memecahkan masalah bersama-sama dalam pembelajaran SBdP. Bagi siswa, penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* ini dapat memberikan suasana kegiatan belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP. Manfaat bagi guru, dengan menggunakan model pembelajaran dengan pendekatan dapat memberikan wawasan, gambaran, dan pengetahuan yang dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam melaksanakan pembelajaran pada siswa. Manfaat bagi sekolah, sebagai masukan kepada sekolah agar di masa mendatang melakukan pembaharuan termasuk menggunakan model pembelajaran yang variatif pada proses pembelajaran.

G. Sistematika Pembahasan

Bab I yaitu pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika pembahasan. Bab II yaitu kajian pustaka yang terdiri dari kajian teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis tindakan. Bab III yaitu metodologi penelitian yang berisikan lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, latar dan subjek penelitian, prosedur penelitian, instrumen pengumpulan data dan teknik pemeriksaan keabsahan data, dan

teknik analisis data. Bab IV yaitu hasil penelitian dan analisis data, yang terdiri dari *setting* penelitian, tindakan dalam siklus, hasil tindakan siklus, dan pembahasan hasil penelitian. Bab V yaitu kesimpulan dan saran.

Anwar, Chairul, *Multikulturalisme, Globalisasi Dan Tantangan Pendidikan Abad Ke-21* (Diva Press, 2019)

Ardianti, Sekar Dwi, Ika Ari Pratiwi, and Mohammad Kanzunnudin, ‘IMPLEMENTASI PROJECT BASED LEARNING (PjBL) BERPENDEKATAN SCIENCE EDUTAINMENT TERHADAP KREATIVITAS PESERTA DIDIK’, *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7.2 (2017), pp. 145–50, doi:10.24176/re.v7i2.1225

Budiwibowo, Satrijo, and Sudarmiani, *Manajemen Pendidikan* (Andi Offset, 2018)

Kurniawan, Aris, *Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan* (Universitas Negeri Yogyakarta, 2015)

Lubis, Maulana Arafat, and Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI* (Samudra Biru, 2019)

Mareza, Lia, ‘PENDIDIKAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBdP) SEBAGAI STRATEGI INTERVENSI UMUM BAGI ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS Cultural Art And Craft Education As A General Intervention Strategy For Special Needs Children’, *Scholaria*, 7.1 (2017), p. 35

Samatowa, Usman, *Pembelajaran IPA Di Sekolah* (Indeks, 2016)

Setyaningrum, Fery, and Hilza Aprilia Hutami, ‘PEMBENTUKAN KREATIVITAS MELALUI PEMBELAJARAN SBdP KELAS IV PADA MATERI MELUKIS DI SD MUHAMMADIYAH CONDONGCATUR’, *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 5.1 (2021), pp. 515–27, doi:10.30738/tc.v5i1.9736

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

kreativitas berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada.⁹ Kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, fleksibel, yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah. kreativitas adalah aktivitas berpikir di luar kebiasaan cara berpikir orang biasa pada umumnya. Dalam hal ini adalah berpikir meluas (*devergen*) untuk mencari solusi dan alternatif pada persoalan yang muncul tanpa diperkirakan sebelumnya. Kreativitas banyak diartikan sebagai bakat alamiah sejak lahir, namun fakta yang berkembang menunjukkan bahwa sesungguhnya kreativitas dapat dipelajari dan diajarkan.

Kreativitas siswa dalam pembelajaran dapat dipengaruhi juga oleh guru yang memimpin jalannya proses pembelajaran dengan cara dan metode pembelajaran yang tepat untuk

⁹ Abdi Siburian, dkk., ‘Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa’, *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2.2 (2023), pp. 11202-09 <<https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>>.

menghasilkan hasil yang maksimal.¹⁰ Karena ketika guru mengawali dan menciptakan suatu ide-ide baru dalam pembelajaran secara otomatis dapat membuat siswa semakin tertarik dalam mengikuti setiap proses pembelajaran apalagi ditambah dengan media pembelajaran yang mendukung dalam suatu pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan atau keterampilan individu untuk menciptakan sesuatu yang baru seperti gagasan baru, ide-ide baru, bahkan produk baru, melalui proses dan perkembangan.

b. Indikator Kreativitas Siswa

Indikator kreativitas siswa, yaitu :

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- 2) Memberikan banyak gagasan dan usulan dalam suatu permasalahan
- 3) Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu
- 4) Mempunyai daya imajinasi yang tinggi dan kuat
- 5) Senang mencoba hal-hal baru
- 6) Dapat bekerja sendiri.
- 7) Menyelesaikan proyek dengan tepat waktu
- 8) Produk yang dihasilkan rapi dan menarik

¹⁰ Leli Halimah, *Keterampilan Mengajar Sebagai Inspirasi Untuk Menjadi Guru Yang Excellent Di Abad Ke-21* (Refika Aditama, 2021), hlm. 341.

- 9) Memadukan bahan yang berwarna sesuai dengan warna yang cocok
- 10) Produk yang dihasilkan dapat dimengerti.¹¹

c. Ciri-ciri Kreativitas

Ciri-ciri Kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan nonkognitif. Ciri kognitif di antaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif di antaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif.

Ciri-ciri kreativitas yang dikemukakan oleh Munandar dalam buku Ahmad Susanto melalui penelitiannya di Indonesia menyebutkan bahwa:

- a) Mempunyai daya imajinasi kuat.
- b) Mempunyai inisiatif.

¹¹ Kholidah Munasti, Hibana Hibana, and Susilo Surahman, ‘Penggunaan Mind Mapping Sebagai Media Pengembangan Kreativitas Anak Di Masa Pandemi’, *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4.3 (2021), pp. 179–85, doi:10.31004/aulad.v4i3.104.

- c) Mempunyai minat luas.
- d) Mempunyai kebebasan.
- e) Bersifat ingin tahu.
- f) Selalu ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru.
- g) Mempunyai kepercayaan diri yang kuat.
- h) Penuh semangat.
- i) Berani mengambil resiko.
- j) Berani berpendapat dan memiliki kayakinan.¹²

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri kreativitas tidak hanya dilihat dari sisi kognitif saja melainkan dari sisi nonkognitifnya juga. Karena kedua nya sama pentingnya untuk menentukan seseorang memiliki ciri kreativitas atau tidak.

d. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas

Kreativitas bisa berupa bakat dan minat yang dikembangkan oleh lingkungan maupun sesuatu yang langsung didapat dari lingkungan. Kreativitas dapat berkembang dan dapat juga tidak berkembang. Mengembangkan sebuah kreativitas, seseorang dapat mengalami hambatan, kendala, maupun rintangan yang dapat merusak daya kreativitas seseorang. Adapun faktor yang menghambat kreativitas diantaranya yaitu sikap negatif, takut gagal, stress yang berlebih, membuat asumsi, terlalu mengandalkan logika, dan merasa tidak kreatif.

¹² Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2011), hlm. 118-119.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa seorang anak yang mendapat rangsangan (dengan melihat, mendengar, dan bergerak) akan berpeluang lebih cerdas dibanding dengan sebaliknya, salah satu bentuk rangsangan yang sangat penting adalah kasih sayang (*touch*).¹³ Anak yang merasakan kasih sayang akan memiliki kemampuan untuk menyatukan berbagai pengalaman emosional dan mengolahnya dengan baik. Kreativitas sangat berhubungan dengan kebebasan pribadi, artinya seorang anak harus memiliki rasa aman dan kepercayaan diri yang tinggi, sebelum berkreasi, sedangkan pondasi utama untuk membangun rasa aman dan kepercayaan dirinya adalah dengan kasih sayang. Beberapa faktor pendukung dan penghambat kreativitas adalah sebagai berikut.¹⁴

1) Rangsangan Mental

Suatu karya kreatif dapat muncul jika anak mendapatkan rangsangan mental yang mendukung. Pada aspek kognitif anak distimulasi agar mampu memberikan berbagai alternatif pada setiap stimulasi yang muncul. Pada aspek kepribadian anak distimulasi untuk mengembangkan berbagai macam potensi pribadi kreatif seperti percaya diri, keberanian, ketahanan diri,

¹³ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hlm. 27.

¹⁴ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hlm. 28-33.

dan lain sebagainya. Pada aspek suasana psikologis (*psychological atmosphere*) distimulasi agar anak memiliki rasa aman, kasih sayang, dan penerimaan.

2) Kondisi Lingkungan

Kondisi lingkungan sangat berpengaruh besar dalam menumbuhkembangkan kreativitas. Lingkungan yang sempit dan menjemukan akan terasa muram, tidak bersemangat dan mengumpulkan ide cemerlang. Kreativitas dengan sendirinya akan mati dan tidak berkembang dengan kondisi lingkungan yang tidak mendukung.

3) Peran Guru

Guru adalah tokoh bermakna dalam kehidupan peserta didik. Guru memegang peranan lebih dari sekedar pengajar, melainkan pendidik dalam arti yang sesungguhnya. Peserta didik melakukan proses identifikasi peluang untuk munculnya peserta didik yang kreatif akan lebih besar dari guru yang kreatif pula. Guru yang kreatif adalah guru yang mampu menggunakan berbagai pendekatan dalam proses kegiatan belajar dan membimbing peserta didiknya.

4) Peran Orang Tua

Beberapa sikap orang tua yang menunjang tumbuhnya kreativitas anak, sebagai berikut:

- a) Menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkan.
- b) Memberi waktu kepada anak untuk berpikir, merenung, dan berkhayal.
- c) Membolehkan anak mengambil keputusan sendiri.
- d) Mendorong anak untuk menjajaki dan mempertanyakan hal-hal.
- e) Meyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba, dilakukan, dan apa yang dihasilkan.
- f) Menunjang dan mendorong kegiatan anak.
- g) Memberi pujian yang sungguh-sungguh kepada anak.
- h) Mendorong kemandirian anak dalam bekerja.
- i) Menjalin hubungan kerja sama yang baik dengan anak.

Demikian faktor-faktor yang dapat mendukung dan menghambat kreativitas. Keempat faktor tersebut di antaranya adalah rangsangan mental, kondisi lingkungan, peran guru dan peran orang tua.

2. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)

Mata pelajaran Seni Budaya merupakan aktivitas belajar yang menampilkan karya seni estetis, artistik, dan kreatif yang berakar pada norma, nilai, perilaku, dan produk seni budaya bangsa.¹⁵ Mata pelajaran Seni Budaya diberikan di SD/MI untuk memenuhi kebutuhan

¹⁵ Andi Pratowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta: Prenda media Group, 2019), hlm. 88.

perkembangan peserta didik, guna memberikan pengalaman peserta didik dalam hal mempelajari, menciptakan, dan memberikan penilaian terhadap karya seni dan keterampilan yang sangat berkaitan dengan pengembangan kreativitas peserta didik. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) bertujuan agar peserta didik memahami konsep, menampilkan sikap apresiasi, menampilkan kreativitas, dan dapat berperan serta dalam perkembangan budaya tingkat lokal, regional, maupun global. Peserta didik diharapkan memiliki sikap demokratis, beradab, dan toleran dalam masyarakat dan budaya yang majemuk.

Pembelajaran SBdP juga sangat diperlukan pemilihan metode pembelajaran yang tepat karena akan sangat berdampak terhadap efektivitas pencapaian kompetensi pembelajaran yang sudah ditetapkan. Dalam pembelajaran SBdP ketersediaan sarana juga sangat diperlukan pendidik dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa, tujuan pembelajaran SBdP di SD/MI agar peserta didik mampu dan dapat memahami materi SBdP, dapat menampilkan sikap apresiasi dan kreativitas, dapat memiliki sikap demokratis, beradab, dan toleran, serta dapat berperan dalam berkembangnya budaya seiring dengan berkembangnya zaman, dan tidak lupa pula dalam pembelajaran SBdP sangat diperlukan pemilihan metode pembelajaran yang sangat tepat karena akan sangat berdampak terhadap efektivitas pembelajaran.

a. Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan atau yang sekarang disebut dengan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya yang aspek-aspeknya meliputi: seni rupa, seni musik, seni tari, dan prakarya.¹⁶ Pendidikan seni budaya di sekolah tidak semata-mata dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi pelaku seni atau seniman, namun lebih menitikberatkan pada sikap dan perilaku kreatif, etis, dan estetis.¹⁷ Kemudian adapun urgensi pembelajaran SBdP yakni sebagai salah satu mata pembelajaran yang mampu membantu dalam mengembangkan jasmani dan rohani peserta didik guna pembentukan kepribadian dan mempersiapkan untuk menjadi manusia yang memiliki nilai estetis dan mampu memahami perkembangan seni budaya nasional. Pendidikan SBdP juga memiliki fungsi dan tujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan dalam upaya berkarya dan berapresiasi. Pendidikan SBdP memiliki peranan sangat penting dalam pembentukan pribadi peserta didik. Dengan memerhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multi-kecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual, musical, linguistik, logika, matematis, naturalis, dan kecerdasan

¹⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), hlm. 261.

¹⁷ Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta: Prenada media Group, 2019), hlm. 88.

kreativitas, kecerdasan spiritual, moral, serta kecerdasan emosional.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan seni budaya dan prakarya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya yang di dalamnya terdapat beberapa aspek, diantaranya adalah seni rupa, seni musik, seni tari, dan prakarya. Pendidikan kesenian juga merupakan salah satu faktor penentu dalam membentuk kepribadian anak. Pendidikan kesenian di sekolah tidak semata-mata dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi pelaku seni atau seniman, namun lebih menitikberatkan pada sikap dan perilaku kreatif, etis, estetis, dan berakhhlak mulia.

b. Hakikat Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya

Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan mata pelajaran yang sangat berbeda dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Hal itu dikarenakan ilmu yang dipelajari di dalamnya berupa ilmu yang berkaitan dengan seni dan prakarya yang keduanya mengandung unsur keindahan.¹⁸ Mata pelajaran ini diberikan di sekolah untuk memenuhi kebutuhan perkembangan peserta didik, untuk memberikan pengalaman peserta didik dalam hal mempelajari, menciptakan, dan

¹⁸ Endang Widoretno, Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar Seni Tari Melalui “Tebar Pesona” dan PjBL pada siswa SMP, (*Seminar Pendidikan Nasional*, 2016), hlm. 285.

memberikan penilaian terhadap karya seni dan prakarya yang berkaitan dengan pengembangan kreativitas peserta didik.

Mata pelajaran Seni Budaya di tingkat pendidikan dasar sangat kontekstual dan diajarkan secara konkret, utuh, serta menyeluruh mencakup semua aspek (seni rupa, seni musik, seni tari, dan prakarya) melalui pendekatan terpadu.¹⁹ Pendidik harus memiliki pengetahuan dan wawasan yang sangat luas tentang seni budaya agar peserta didik merasa tertarik dan senang untuk mempelajari pelajaran tersebut. Pembekalan *life skill* kepada peserta didik sangat penting guna pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan.

Pembelajaran SBdP juga memberikan bantuan kepada peserta didik, agar peserta didik berani, percaya diri, dan bangga akan budaya asli bangsa sendiri dan mendukung dalam menghadapi tantangan di masa depan. Dalam pembelajaran SBdP, aktivitas berkesenian harus menampung kekhasan tersebut yang tertuang dalam pemberian pengalaman pengembangan konsepsi, apresiasi, dan kreasi. Semua ini diperoleh melalui upaya eksplorasi elemen, prinsip, proses, dan teknik berkarya dalam konteks budaya masyarakat yang beragam.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hakikat pembelajaran seni budaya dan prakarya tidak terlepas dari

¹⁹ Ibadullah Malawi, Ani Kadarwati, dan Dian Permatasari Kusuma Dayu, *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Terpadu*, (Jawa Timur: CV. AE Media Grafika, 2019. hlm. 81.

mata pelajaran seni budaya dan prakarya. Mata pelajaran SBdP merupakan mata pelajaran yang berbeda dari mata pelajaran yang lainnya. Mata pelajaran seni budaya dan prakarya mempelajari ilmu tentang seni dan prakarya, yang keduanya mengandung unsur keindahan. Adapun aspek-aspek yang terdapat pada mata pelajaran SBdP yaitu seni rupa, seni musik, seni tari, seni drama, dan keterampilan.

c. Tujuan dan Ruang Lingkup Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya

Tujuan pembelajaran merupakan rumusan tingkah laku dan kemampuan yang harus dicapai dan dimiliki peserta didik. Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah bertujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan peserta didik agar bisa berkreasi, berkreativitas, dan menghargai kerajinan dan keterampilan seseorang.²⁰

Mata pelajaran SBdP bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan, sebagai berikut :

- a) Memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan prakarya.
- b) Menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan prakarya.

²⁰ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), hlm. 264.

- c) Menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan prakarya.
- d) Menampilkan peran serta dalam seni budaya dan prakarya dalam tingkat lokal, regional, maupun global.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran SBdP dimaksudkan untuk mengembangkan sikap, kesadaran seni, dan kemampuan peserta didik dalam berkreasi, berapresiasi, dan berkreativitas. Pembelajaran SBdP tidak dimaksudkan semata-mata menjadikan peserta didik menjadi pelaku seni atau seniman, tetapi untuk menumbuh kembangkan perilaku kreatif, mampu berkreasi, berapresiasi, dan berkreativitas.

Ruang lingkup materi untuk seni budaya dan prakarya di Sekolah Dasar (SD) / Madrasah Ibtidaiyah (MI) mencakup: gambar ekspresif, mozaik, karya relief, lagu dan elemen musik, musik ritmis, gerak anggota tubuh, meniru gerak, kerajinan dari bahan alam, produk rekayasa, pengolahan makanan, cerita warisan budaya, gambar dekoratif, montase, kolase, karya tiga dimensi, lagu wajib, lagu pemainan, lagu daerah, alat musik ritmis dan melodis, gerak tari bertema, penyajian tari daerah, kerajinan dari bahan alam dan buatan (anyaman, teknik meronce, fungsi pakai, teknik ikat celup, dan asesoris), tanaman sayuran, karya rekayasa sederhana bergerak dengan angin dan tali, cerita rakyat, bahasa daerah, gambar ilustrasi, topeng, patung, lagu anak-anak, lagu

daerah, lagu wajib, musik ansambel, penyajian tari bertema, kerajinan dari bahan, tali temali, batik, dan teknik jahit, apotek hidup dan merawat hewan peliharaan, olahan pangan bahan makanan umbi-umbian dan olahan nonpangan sampah organik atau anorganik, cerita secara lisan dan tulisan unsur-unsur budaya daerah, bahasa daerah, pameran dan pertunjukan karya seni.²¹

Ruang lingkup pembelajaran SBdP meliputi aspek-aspek sebagai berikut: seni rupa, seni musik, seni tari, seni drama, dan keterampilan atau prakarya.²² Pembelajaran SBdP tidak terlepas dari aspek-aspek seperti seni rupa, seni musik, seni tari, seni drama, dan keterampilan atau prakarya.

Dapat disimpulkan bahwa, ruang lingkup pembelajaran SBdP mencakup seni rupa, seni musik, seni tari, seni drama, keterampilan atau prakarya, dan karya seni lainnya.

3. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning/ PjBL*) adalah sebuah model pembelajaran yang menggunakan proyek (kegiatan) sebagai inti pembelajaran.²³

²¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), hlm. 264.

²² Eka Nirmala, Hubungan Penerapan Kurikulum 2013 dengan Kreativitas yang dihasilkan Siswa dalam Mata Pelajaran SBdP, *Skripsi, Program Strata 1*, (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2017), hlm. 40.

²³ Maulana Arafat Lubis, *Model-Model Pembelajaran PPKn Di SD/MI* (Samudra Biru, 2022),hlm.38.

Model ini dikonsep sebagai wadah pembelajaran peserta didik untuk memahami permasalahan yang kompleks, dan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam melakukan investigasi dan melakukan kajian untuk menemukan pemecahan masalah. Berdasarkan kegiatan ini, peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan menganalisis informasi dalam mengerjakan proyek berkaitan dengan permasalahan yang dikaji (sikap, keterampilan, dan pengetahuan).²⁴ *Project Based Learning* merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa (*student centered*) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, siswa diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya.²⁵

Pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan yang berfokus pada pemecahan masalah, kreativitas berpikir, dan interaksi peserta didik dengan teman sebayanya untuk menciptakan pengetahuan baru. Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) memerlukan keterampilan menyusun kegiatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk melakukan penyelidikan terhadap suatu masalah secara mandiri. Beberapa hal yang perlu diperhatikan ketika melaksanakan metode ini, yaitu: (1) membuat tugas menjadi bermakna, jelas dan menantang, (2)

²⁴ Maulana Arafat Lubis, dkk, *Model-Model Pembelajaran PPKn di SD/MI*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2022), hlm. 39.

²⁵ Trianti Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Konstektual*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 42.

menganekaragamkan tugas, (3) menaruh perhatian pada tingkat kesulitan, (4) memonitor kemajuan peserta didik. Agar kegiatan pembelajaran berbasis proyek menarik bagi peserta didik, dan untuk memperdalam pengetahuan peserta didik, maka perlu diperhatikannya beberapa sifat proyek dan cara pemilihan bentuk proyek yang tepat. Proyek hendaknya menantang para peserta didik untuk melakukan dan meyelesaikan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran *Project Based Learning* / pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah, kreativitas peserta didik, pengetahuan peserta didik, serta mengembangkan kemampuan peserta didik dalam melakukan investigasi.

b. Karakteristik Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL)

Pembelajaran *Project Based Learning* / pembelajaran berbasis proyek memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Peserta didik membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja.
- 2) Peserta didik dihadapkan pada permasalahan dan tantangan.
- 3) Peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan.

- 4) Peserta didik secara *kolaboratif* bertanggung jawab mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan masalah.
- 5) Proses evaluasi dijalankan secara terus-menerus dan berkesinambungan selama pembelajaran dan proyek berlangsung.
- 6) Peserta didik secara berkala melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dijalankan.
- 7) Situasi pembelajaran sangat fleksibel serta toleran terhadap kesalahan dan perubahan.²⁶

Pembelajaran berbasis proyek memerlukan peserta didik dalam berbagai kegiatan, antara lain menggunakan kemampuan bertanya dan berpikir, melakukan penelitian sederhana, mempelajari ide dan konsep baru, mengatur waktu secara efektif, melakukan kegiatan belajar sendiri dan kelompok, menerapkan hasil belajar melalui tindakan serta melakukan interaksi sosial melalui wawancara, survei, dan observasi.

Dapat disimpulkan bahwa, karakteristik model pembelajaran *Project Based Learning*/ pembelajaran berbasis proyek meliputi: peserta didik membuat keputusan dan membuat kerangka kerja, peserta didik dihadapkan pada permasalahan dan tantangan, peserta didik sebagai perancang proses untuk mencapai

²⁶ Mulyasa, dkk, *Revolusi dan Inovasi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 140

hasil, peserta didik bertanggung jawab untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan, peserta didik melakukan evaluasi secara kontinu, dan lain sebagainya.

c. Prosedur Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL)

Prosedur pembelajaran *Project Based Learning*/ pembelajaran berbasis proyek diantaranya sebagai berikut:

1) Penentuan Pertanyaan Mendasar

- a) Guru memulai pembelajaran dengan memberikan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas.
- b) Guru mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam.
- c) Guru berusaha agar topik yang diangkat relevan dengan kondisi, kebutuhan, dan karakteristik peserta didik.

2) Menyusun Perencanaan Proyek

Perencanaan dilakukan secara *kolaboratif* antara guru dan peserta didik sehingga mereka diharapkan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial,

dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

3) Menyusun Jadwal

Guru dan peserta didik secara *kolaboratif* menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Kegiatan penyusunan jadwal meliputi hal-hal sebagai berikut.

- a) Membuat jadwal penyelesaian proyek.
- b) Membuat batas waktu penyelesaian proyek.
- c) Merencanakan cara baru.
- d) Membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan
- e) Meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.

4) Monitoring

Monitoring dalam PjBL meliputi kegiatan sebagai berikut.

- a) Guru memonitor aktivitas peserta didik dan kemajuan proyek.
- b) Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses, dan guru menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik.

- c) Untuk mempermudah proses monitoring, perlu dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam kegiatan penting peserta didik.

5) Menguji Hasil

Menguji hasil dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

- a) Mengukur ketercapaian standar.
- b) Berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik.
- c) Memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik.
- d) Membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

6) Mengevaluasi Pengalaman

Penilaian pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) harus dilakukan secara menyeluruh terhadap sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran berbasis proyek. Penilaian dapat menggunakan teknik

penilaian yang dikembangkan oleh Pusat Penilaian Pendidikan (Pusperek) Kementerian Pendidikan, yang mencakup penilaian proyek atau penilaian produk.

Penilaian proyek merupakan kegiatan penilaian terhadap suatu tugas yang harus diselesaikan dalam periode/waktu tertentu. Tugas tersebut berupa suatu investigasi sejak dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan dan penyajian data. Penilaian proyek dapat digunakan untuk mengetahui pemahaman, kemampuan mengaplikasikan, kemampuan penyelidikan dan kemampuan menginformasikan peserta didik pada mata peserta didik tertentu secara jelas.

7) Refleksi

Pada akhir proses pembelajaran, guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Guru dan peserta didik mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran sehingga pada akhirnya ditemukan suatu

temuan baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.²⁷

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa prosedur pembelajaran *Project Based Learning*/pembelajaran berbasis proyek meliputi penentuan pertanyaan mendasar, menyusun perencanaan proyek, menyusun jadwal, monitoring, menguji hasil (*Assess the Outcome*), mengevaluasi pengalaman (*Evaluate the Experience*), dan refleksi dan temuan baru.

d. Keuntungan Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL)

Keuntungan dan keunggulan menggunakan *Project Based Learning* menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain adalah:

- 1) Dapat merombak pola pikir peserta didik dari yang sempit menjadi lebih luas dan menyeluruh dalam memandang dan memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan.
- 2) Membina peserta didik menerapkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan terpadu, yang diharapkan berguna dalam kehidupan sehari-hari bagi peserta didik.
- 3) Sesuai dengan prinsip-prinsip didaktik modern.

Selain itu, *Project Based Learning* (*PjBL*) memiliki berbagai keuntungan, antara lain:

²⁷ Dwi Sulisworo, *Konsep Pembelajaran Project Based Learning*, (Semarang: ALPRIN, 2019), hlm. 9.

- 1) Mendorong dan membiasakan peserta didik untuk menemukan sendiri (*inquiry*), melakukan penelitian/pengkajian, menerapkan keterampilan dalam merencanakan (*planning skills*), berpikir kritis (*critical thinking*), dan penyelesaian masalah (*problem solving skills*), dalam menuntaskan suatu kegiatan/proyek.
- 2) Mendorong peserta didik untuk menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap tertentu ke dalam berbagai konteks (*a variety of contexts*) dalam menuntaskan kegiatan/proyek yang dikerjakan.
- 3) Memberikan peluang kepada peserta didik untuk belajar menerapkan *interpersonal skills* dan berkolaborasi dalam suatu tim sebagaimana orang bekerja sama dalam sebuah tim dalam lingkungan kerja atau kehidupan nyata.
- 4) Mengingat bahwa masing-masing peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, maka *PjBL* memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali materi dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara *kolaboratif*.²⁸

Pembelajaran berbasis proyek juga meningkatkan antusiasme belajar, ketika peserta didik bersemangat dan antusias terhadap apa yang dipelajari. Peserta didik juga terlibat dalam

²⁸ Mulyasa, dkk, *Revolusi dan Inovasi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 145

berbagai langkah pembelajaran, sehingga mendorong mereka untuk memperluas minat mereka untuk mata pelajaran lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa keuntungan pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*/ pembelajaran berbasis proyek diantaranya adalah dapat merombak pola pikir peserta didik dari yang sempit menjadi lebih luas, membina peserta didik menerapkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan terpadu, memberikan peluang kepada peserta didik untuk belajar menerapkan interpersonal skills, dan meningkatkan antusiasme belajar.

B. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil eksplorasi terhadap penelitian-penelitian terdahulu, ditemukan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Adapun beberapa penelitian terdahulu tersebut yaitu:

1. Penelitian oleh Jeanne Mangangantung, Fitra Pantudai, & Joulanda A.M. Rawis, (2023) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V SD”. Metodologi penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitiannya menyatakan bahwa adanya peningkatan kreativitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Begitu juga dengan peningkatan hasil belajar siswa meningkat pada siklus I ke siklus II. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kreativitas dan

hasil belajar IPA melalui model pembelajaran *Project Based Learning* (*PjBL*).²⁹

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Jeanne Mangangantung, Fitra Pantudai, & Joulanda A.M. Rawis yaitu penelitian ini meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Abdi Rizka meneliti hasil belajar siswa dan kreativitas siswa pada pembelajaran IPA. Penelitian ini jadi lebih fokus karena hanya membahas kreativitas siswa sedangkan penelitian Abdi Nugraha harus membahas hasil belajar dan juga kreativitas siswa. Pada pembelajaran SBdP kreativitas sangat dibutuhkan karena mempelajari tentang seni dan prakarya sedangkan pada pembelajaran IPA kreativitas dibutuhkan untuk meningkatkan pemahaman siswa akan materi pelajaran.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rona Taula Sari dan Siska Anggreni.

Dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (*PjBL*) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa”. Metodologi penelitian ini adalah penelitian eksperimen one-shot case study. Hasil penelitiannya menyatakan kreativitas mahasiswa dalam menghasilkan produk kerajinan olahan limbah organik dan anorganik sangat tinggi.

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa melalui model pembelajaran Project Based Learning.³⁰

²⁹ Jeanne Mangangantung, Fitra Pantudai, and Joulanda A.M. Rawis, ‘Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V’, *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5.2 (2023), pp. 1163–73, doi:10.31004/edukatif.v5i2.4962.

Penelitian yang dilakukan oleh Rona Taula Sari dan Siska Anggreni, meneliti menggunakan metodologi eksperimen one-shot case study sedangkan peneliti menggunakan metodologi Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Irfan Rizkiana Raja Nugraha, Udin Supriadi, Mokh. Iman Firmansyah adalah “Efektivitas Strategi Pembelajaran Project Based Learning dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa”. Metode penelitian ini adalah metode studi pustaka atau studi literatur. Hasil penelitian ini berdasarkan referensi yang ada menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Project Based Learning dapat menggali kreativitas dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Keberhasilan penerapan Project Based Learning pada keterampilan berpikir kreatif. implementasi Project Based Learning mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini menggunakan penelitian metode studi pustaka sedangkan peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas.³¹

C. Kerangka Berpikir

Mata pelajaran Seni Budaya dan Parakarya (SBdP) khususnya materi tari perlu adanya pemilihan dan penggunaan metode dan model

³⁰ Rona Taula Sari and Siska Angreni, ‘Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa’, *Jurnal VARIDIKA*, 30.1 (2018), pp. 79–83, doi:10.23917/varidika.v30i1.6548.

³¹ Irfan Rizkiana Raja Nugraha, Udin Supriadi, and Mokh. Iman Firmansyah, ‘Efektivitas Strategi Pembelajaran Project Based Learning Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa’, *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 17.1 (2023), pp. 39–47 <<http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI>>.

pembelajaran yang tepat. Rendahnya apresiasi siswa terhadap pembelajaran SBdP materi tari menimbulkan rendahnya kreativitas siswa juga. Untuk menanggapi hal tersebut, penggunaan model *Project Based Learning (PjBL)* merupakan salah satu model yang efektif dan cocok untuk pembelajaran SBdP. Karena *PjBL* didalam kegiatannya cenderung melakukan banyak praktik. Model *PjBL* merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek (kegiatan) sebagai inti pembelajaran. Dalam kegiatan ini, peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan menganalisis informasi untuk memperoleh berbagai hasil belajar (sikap, keterampilan, dan pengetahuan). Penggunaan model *PjBL* sangat efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP di MI Padangsidimpuan Angkola Julu.

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah: “Dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* / pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di kelas IV MI Padangsidimpuan Angkola Julu”.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Padangsidimpuan Angkola Julu yang beralamat di Jalan Raya Angkola Julu Desa Joring Lombang Padangsidimpuan Angkola Julu Kota Padangsidimpuan. Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Januari 2024 sampai bulan Maret 2025. Penelitian ini dilatarbelakangi karena adanya kreativitas siswa yang belum mencapai KKM. Hal ini disebabkan siswa yang kurang berani dan kurang percaya diri terhadap dirinya, dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari siswa cenderung pasif, siswa malu bertanya, siswa lebih banyak diam dan ragu-ragu.

B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) disebut juga *Classroom Action Research* penelitian dilakukan secara *kolaboratif* antara guru dan peneliti.³² Penelitian tindakan kelas adalah proses pengkajian masalah pembelajaran didalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah yang dihadapi dengan cara melakukan tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh yang diperoleh dari

³² Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Kelas* (Bandung: Citapustaka Media, 2016), hlm. 188.

perlakuan tersebut. Penelitian tindakan kelas tersebut dilakukan oleh guru dengan memperbaiki mutu praktik pembelajaran dikelasnya.

Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang menjelaskan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus menjelaskan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut.³³ Tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan layanan profesional pendidikan dalam menangani proses belajar mengajar melalui tindakan alternatif yang dirancang oleh pendidik.³⁴

Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan pada penelitian ini merujuk kepada model yang dikembangkan Kurt Lewin karena model penelitian tindakan kelas Kurt Lewin menjadi acuan bagi model-model penelitian tindakan kelas lainnya. Model PTK Kurt Lewin sederhana, mudah dipahami dan peneliti memiliki kesempatan untuk perbaikan dan mendorong keaktifan peserta didik. Penelitian Tindakan Kelas terdiri beberapa siklus dan setiap siklus terdiri dari 4 tahapan dalam pelaksanaannya, yaitu *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Rencana berisi analisis masalah dan strategi perencanaan. Tindakan berisi penerapan strategi yang direncanakan. Pengamatan berisi deskripsi mengenai kegiatan lengkap

³³ Suharsimi Arikunto, Suhardjono, and Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), hlm. 1.

³⁴ H Syarifuddin Nurdin, ‘Guru Profesional Dan Penelitian Tindakan Kelas’, *Journal of Education Studiesx*, 1.1 (2016), pp. 1–12.

dengan penggunaan teknik tertentu. Refleksi merupakan tahap evaluasi proses dan hasil sebagai masukan untuk siklus selanjutnya.³⁵

C. Latar dan Subjek Penelitian

Latar penelitian ini dilaksanakan di MI Padangsidimpuan Angkola Julu. Pembelajaran yang akan diujikan adalah Seni Budaya dan Prakarya. Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas. Subjek dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas IV MI Padangsidimpuan Angkola Julu dengan jumlah siswa 18 orang yang terdiri dari 10 orang siswa laki-laki dan 8 orang siswa perempuan. Teknik pemilihan sampel yang digunakan peneliti yaitu *purposive sampling* pemilihan sampel diambil dengan maksud atau tujuan tertentu yaitu untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

D. Prosedur Penelitian

Setelah melakukan studi pendahuluan melalui observasi langsung ke sekolah MI Padangsidimpuan Angkola Julu, maka yang dilakukan analisis dengan melihat penyebab terjadinya ketimpangan antara kenyataan dengan harapan sehingga diajukan suatu upaya dalam bentuk tindakan penelitian.

Langkah penelitian ataupun langkah pembelajaran yang akan dilakukan antara lain:

1. Planning

Kegiatan *planning* meliputi kegiatan identifikasi masalah, perumusan masalah dan analisis penyebab masalah, dan pengembangan *intervensi (action/solution)*.

³⁵ Anisatul Azizah, ‘Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran’, *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3.1 (2021), pp. 15–22, doi:10.36835/au.v3i1.475.

2. *Acting*

Acting atau *intervensi* dilaksanakan dengan melakukan penelitian guna memperbaiki masalah. *Intervensi* dilakukan dengan guru berperan sebagai pengontrol kelas dan menciptakan komunitas belajar dalam kelas. Tindakan *intervensi* dilakukan oleh guru sesuai dengan program yang telah dipersiapkan dan disepakati antara guru dan peneliti. Peneliti berperan sebagai pelaksana dalam kegiatan *intervensi*.

3. *Observasi*

Observasi merupakan tindakan pengumpulan data guna melihat seberapa jauh ketercapaian penelitian tersebut. Kegiatan *observasi* meliputi kegiatan pengumpulan data.

4. *Reflecting*

Kegiatan *reflecting* merupakan kegiatan mengulas perubahan-perubahan yang terjadi di dalam kelas meliputi perubahan siswa, suasana kelas dan guru akibat tindakan berupa penerapan model *Project Based Learning* yang telah diberikan selama penelitian. Berdasarkan hasil refleksi, peneliti kemudian menyikapi kekurangan penelitian tersebut dengan merencanakan kembali strategi yang dapat diterapkan pada siklus berikutnya. Rencana untuk siklus berikutnya harus dipersiapkan secara matang agar dapat meminimalisir atau memperbaiki kekurangan dari siklus sebelumnya.³⁶

Penjelasan tahapan PTK yang dilakukan peneliti yaitu:

1. *Planning*

Pada tahap ini peneliti merencanakan proyek yang akan dilaksanakan peserta didik pada pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah model *project based learning*. Perencanaan yang dilakukan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan materi tentang pengolahan limbah kertas menjadi sebuah karya seni rupaq

³⁶ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Citapustaka Media, 2016), hlm. 208.

- 2) Guru menyusun modul ajar dengan penerapan model *project based learning*
- 3) Guru menyusun dan menyiapkan instrumen penilaian berupa tes dan observasi
- 4) Guru merencanakan kriteria keberhasilan perbaikan pembelajaran minimal 75 dan persentase ketuntasan minimal 80%

2. *Acting*

Setelah peneliti merencanakan proses pembelajaran yang akan dilakukan, pada tahap *acting* peneliti akan melakukan rencana tersebut yaitu peserta didik membuat proyek yang ditentukan sebelumnya.

- 1) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengabsen peserta didik.
- 2) Lalu guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 3) Guru menyampaikan secara naratif tentang jenis-jenis sampah dan masalah yang di timbulkan.
- 4) Setelah penyampaian materi selesai guru akan membentuk tiga kelompok. Guru mengarahkan siswa untuk menentukan pertanyaan mendasar misalnya bagaimana cara kita untuk mengurangi limbah kertas di lingkungan sekolah maupun lingkungan rumah.

5) Setelah itu guru akan membuat perencanaan proyek.

Siswa akan diminta untuk mengerjakan proyek tentang membuat karya seni rupa yang terbuat dari limbah kertas yaitu hiasan yang dapat ditempel di kelas ataupun di rumah.

6) Setelah penggerjaan proyek setiap kelompok selesai guru akan melakukan penilaian. Kemudian hasil pekerjaan peserta didik dibahas secara bersama-sama.

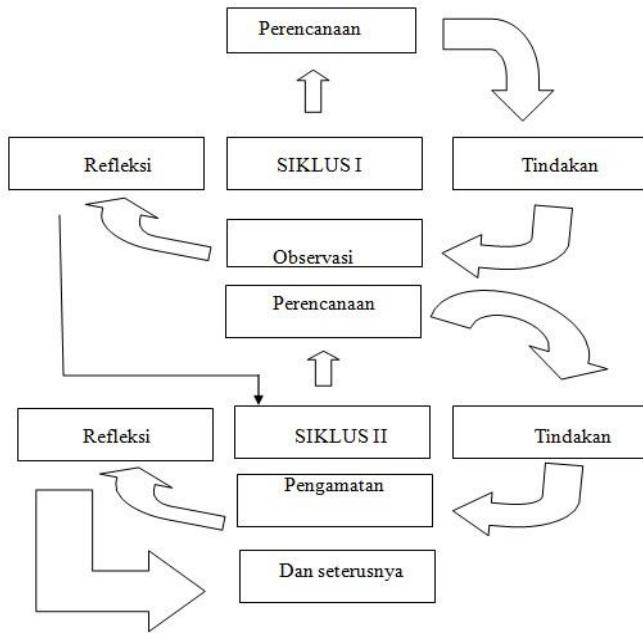
7) Lalu guru akan membuat evaluasi tentang pengalaman setiap siswa dalam mengerjakan proyek tersebut.

3. Observasi

Peneliti melakukan pengamatan untuk mengetahui ketercapaian kreativitas peserta didik dari hasil proyek yang dibuat peserta didik.

4. Refleksi

Peneliti mengkaji ulang pelaksanaan pembelajaran menggunakan model project based learning untuk mengetahui perubahan akibat dari tindakan yang dilakukan peneliti.



Gambar 3.1. Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas.

E. Instrumen Pengumpulan Data

1. Lembar Observasi

Salah satu instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah lembar observasi. Observasi dilakukan dengan cara mengamati fenomena yang terjadi dan mencatatnya sesuai dengan lembar observasi yang telah dipersiapkan. Observasi pada penelitian ini bertujuan untuk melihat aktivitas siswa terkait proses pembelajaran dengan menggunakan model PjBL. Lembar observasi yang akan dibagikan peneliti kepada observer yaitu berupa lembar observasi untuk siswa dan guru. Observer bertugas untuk mengamati proses pembelajaran dan mengisi lembar observasi yang telah disediakan.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi peraturan-peraturan, laporan kegiatan, buku-buku yang relevan, foto-foto, film documenter, data yang relevan penelitian.³⁷ Dokumentasi berupa foto-foto dan video kegiatan selama pelaksanaan penelitian digunakan sebagai tanda bukti bahwa peneliti benar melakukan penelitian di MI Padangsidimpuan Angkola Julu.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara yang digunakan dalam pengolahan data yang berhubungan erat dengan perumusan masalah yang telah diajukan sehingga dapat di gunakan untuk menarik kesimpulan. Analisis data pada penelitian tersebut menggunakan reduksi data dengan mencari nilai rata-rata siswa dengan teknik persentasi. Siswa yang memperoleh nilai >75 akan dinyatakan lulus. Persentase ketuntasan minimal 80%. Nilai siswa dihitung berdasarkan skor yang diperoleh dari tes tertulis yang dilakukan oleh guru.

- a. Nilai rata-rata :
$$\frac{\text{Skor seluruh siswa}}{\text{Jumlah seluruh siswa}}$$
- b. Persentase ketuntasan :
$$\frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah keseluruhan siswa}} \times 100\%$$
- c. Persentase ketidak tuntas :
$$\frac{\text{Jumlah siswa yang belum tuntas}}{\text{Jumlah Keseluruhan siswa}} \times 100\%$$
- d. Rumus menghitung observasi aktivitas siswa :

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

³⁷ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Citapustaka Media, 2016), hlm. 152.

Hasil pengamatan yang telah diperoleh akan diklasifikasikan ke dalam bentuk penyekoran nilai observasi aktivitas dengan menggunakan rumus kriteria keberhasilan sebagai berikut:

Tabel 3.1. Interval Nilai

Taraf Keberhasilan Nilai Akhir Guru dan Siswa	Kualifikasi	Nilai Huruf
81-100	A	SB(Sangat Baik)
66-80	B	B(Baik)
51-65	C	C(Cukup)
26-50	D	K(Kurang)
0-25	E	SK(Sangat Kurang)

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil Data Penelitian

1. Tes Awal (Pra-Siklus)

Sebelum melaksanakan penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan tes awal di MI Padangsidimpuan Angkola Julu dengan tujuan untuk mengetahui kondisi nyata yang ada di lapangan. Peneliti bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran SBdP kelas IV MI Padangsidimpuan Angkola Julu. Dalam penelitian ini peneliti berperan sebagai guru.

Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Siklus I terdiri dari 2 pertemuan dan siklus II terdiri dari 2 pertemuan. Sebelum dilaksanakan PTK peneliti terlebih dahulu melakukan tes awal untuk mengetahui kondisi awal siswa dan permasalahan yang dihadapi siswa saat belajar. Pada tes awal peneliti memberikan tugas kepada siswa untuk menggambar bebas sebagai bahan penilian pada pra-siklus, lalu siswa diberikan kertas bekas untuk membuat suatu kerajinan tangan. Kebanyakan siswa membuat kapal-kapalan dan juga perahu kertas.

Berdasarkan tes awal yang dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa kondisi awal siswa masih kurang dalam kreativitas, karena hasil keterampilan siswa masih monoton yaitu hanya bisa membuat kapal ataupun perahu dari kertas.

Dari tes awal penelitian nilai yang diperoleh dari 18 siswa dengan rincian nilai pada kategori kurang yaitu sebanyak 12 siswa 1 siswa yang memiliki nilai dengan kategori nilai cukup dan 5 siswa dengan kategori baik.

Hasil tes awal (pra-siklus) dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

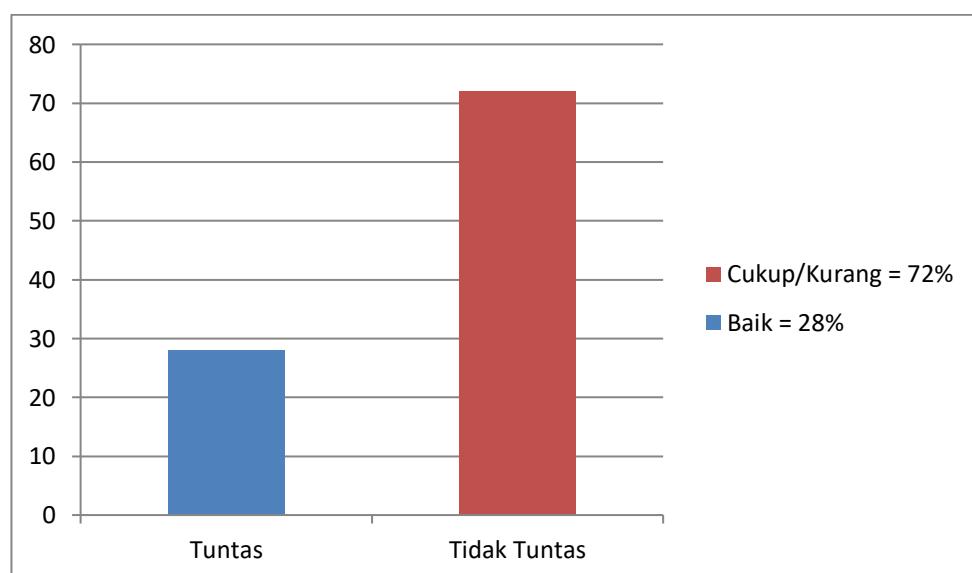
Tabel 4.1. Hasil Tes Pra-Siklus

No	NAMA	INDIKATOR										Jumlah	Nilai	Ket
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J			
1	Afiyah	1	2	2	1	2	2	1	2	2	3	18	45	Kurang
2	Adam	3	3	3	4	3	3	2	2	3	4	30	75	Baik
3	Adly	4	3	3	3	2	3	3	4	3	2	30	75	Baik
4	Akmal	1	2	2	1	2	2	1	2	2	3	18	45	Kurang
5	Al Faiz	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	16	40	Kurang
6	Bilkis	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	16	40	Kurang
7	Daffa	1	3	2	1	1	3	1	2	1	3	18	45	Kurang
8	Deni	3	2	3	2	3	2	1	3	3	2	24	60	Cukup
9	Dzaki	3	3	4	2	4	2	3	3	2	4	30	75	Baik
10	Ikhsan	1	2	3	1	1	2	2	1	2	1	16	40	Kurang
11	Irul	2	2	1	2	3	2	1	2	2	1	18	45	Kurang
12	Meisyah	2	1	1	1	2	3	1	2	3	2	18	45	Kurang
13	Nazwatul	2	2	1	2	1	2	3	2	2	1	18	45	Kurang
14	Nurul	3	3	4	3	4	2	3	2	3	3	30	75	Baik
15	Rizki	2	1	2	2	1	1	2	2	1	3	17	42.5	Kurang
16	Shofie	2	1	1	2	2	2	3	2	2	2	19	47.5	Kurang
17	Sri	2	3	2	2	1	2	3	2	1	2	20	50	Kurang
18	Suci	3	3	2	3	3	4	3	4	2	3	30	75	Baik
Jumlah													965	
Rata-rata													53.6	
Persentase													28%	
Siswa dengan nilai tuntas													5	

Pada tabel 4.1 hasil tes awal penelitian ini diketahui bahwa tes kreativitas siswa dalam menggambar diperoleh nilai rata-rata kelas adalah 53,6. Siswa

yang memiliki kreativitas pada kategori baik berjumlah 5 siswa dan 1 kategori cukup, sedangkan siswa yang memiliki kreativitas dengan kategori kurang sebanyak 12 siswa. Persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 28% sedangkan persentase siswa yang tidak tuntas (nilai siswa dalam kategori kurang/cukup) diperoleh 72%.

Pada tes awal yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa pada kreativitas yang dinilai oleh peneliti menunjukkan bahwa masih kurangnya keberanian siswa, yang mengakibatkan kurangnya kreativitas siswa tersebut. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik batang pada gambar 4.1 di bawah ini.



Gambar 4.1 Pra Siklus Diagram Batang Persentase Peningkatan kreativitas Siswa

Berdasarkan masalah yang muncul dari hasil observasi serta melihat hasil tes yang dilakukan saat pra siklus maka peneliti sepakat untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan tujuan meningkatkan kreativitas siswa menggunakan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya. Model *Project Based Learning* diterapkan sebagai usaha guru dalam memperbaiki proses pembelajaran siswa MI Padangsidimpuan Angkola Julu, sehingga diharapkan mampu meningkatkan kreativitas siswa.

2. Siklus I

a. Siklus I Pertemuan I

1. Perencanaan

Dilihat dari keadaan awal kemampuan kreativitas siswa, Maka peneliti memutuskan untuk memperkenalkan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran Seni Budaya sebelum memperkenalkannya Langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah:

- a. Berdiskusi dengan guru mata pelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV MI Padangsidimpuan Angkola Julu.
- b. Peneliti menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran praktik membuat sebuah proyek pada setiap pertemuan sebagai patokan penilaian yang akan digunakan dalam penelitian.

2. Tindakan

Berdasarkan Modul Ajar yang dibuat pada saat pelaksanaan Pembelajaran Siklus I, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai langkah-langkah yang terdapat dalam Modul Ajar yang dibuat. Siklus pertama terdiri dari dua pertemuan. Pada setiap pertemuan dilakukan tes untuk menguji kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam proses pembelajaran anatara lain:

- a. Pada awal kegiatan pembelajaran peneliti terlebih dahulu mengucapkan salam, menanyakan kabar siswa, melakukan absensi kehadiran siswa, mengajak siswa untuk berdo'a bersama sebelum memulai pembelajaran. Sebelum masuk ke kegiatan inti pembelajaran peneliti terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran, menyampaikan materi dan model yang digunakan dalam pembelajaran
- b. Pada kegiatan ini peneliti menyampaikan materi yang diajarkan pada pelajaran SBdP yaitu keterampilan dari kertas bekas. Setelah itu peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok akan mengerjakan tugas yang di berikan peneliti dengan *model Project Based Learning*

3. Pengamatan

a. Hasil lembar observasi siklus I pertemuan I

Berdasarkan langkah-langkah model *project based learning* pertama guru mengajak peserta didik untuk mengamati gambar yang di perlihatkan. Kemudian guru bertanya kepada peserta didik terkait gambar yang mereka amati. Guru menyampaikan secara naratif (bercerita) tentang jenis-jenis sampah dan masalah yang di timbulkan. Guru mengajak siswa untuk menyebutkan contoh-contoh bahan limbah kertas di lingkungan sekitar mereka dan pengolahannya. Guru juga memperbolehkan peserta didik untuk berdiskusi dengan teman sebelahnya terkait contoh-contoh bahan limbah kertas di lingkungan sekitar mereka dan pengolahannya. Setelah penyampaian materi selesai guru akan membentuk tiga kelompok. Guru mengarahkan siswa untuk menentukan pertanyaan mendasar misalnya bagaimana cara kita untuk mengurangi limbah kertas di lingkungan sekolah maupun lingkungan rumah.

Setelah itu guru akan membuat perencanaan proyek. Siswa akan diminta untuk mengerjakan proyek tentang membuat karya seni rupa yang terbuat dari limbah kertas yaitu hiasan yang dapat ditempel di kelas ataupun di rumah. Guru akan menjelaskan bagaimana cara mengerjakan proyek tersebut. Setelah itu guru akan memberikan waktu kepada setiap

kelompok untuk mengerjakan proyek tersebut. Guru akan memantau setiap pekerjaan yang dilakukan oleh siswa. Setelah penggeraan proyek setiap kelompok selesai guru akan melakukan penilaian. Kemudian hasil pekerjaan peserta didik dibahas secara bersama-sama. Lalu guru akan membuat evaluasi tentang pengalaman setiap siswa dalam mengerjakan proyek tersebut.

Berdasakan hasil data penelitian siklus I pertemuan I ditemukan masih banyak siswa yang belum mencapai kreativitas. Selama proses pembelajaran berlangsung guru bertindak sebagai observer untuk mengamati jalanya proses pembelajaran yang berlangsung. Hasil tes siklus I pertemuan I Penilaian tes pada siklus I pertemuan I, terdapat peningkatan nilai kreativitas siswa jika dibandingkan dengan nilai tes prasiklus. Peningkatan kreativitas siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2. Hasil Tes Siklus I Pertemuan I

No	NAMA	INDIKATOR										Jumlah	Nilai	Ket
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J			
1	Afiyah	1	2	2	1	2	2	1	2	2	3	18	45	Kurang
2	Adam	3	3	3	4	3	3	2	2	3	4	30	75	Baik
3	Adly	4	3	3	3	2	3	3	4	3	2	30	75	Baik
4	Akmal	1	2	2	1	2	2	1	2	2	3	18	45	Kurang
5	Al Faiz	2	2	2	3	1	2	3	1	2	1	19	47.5	Kurang
6	Bilkis	3	2	3	3	2	2	3	2	1	2	23	57.5	Kurang

7	Daffa	1	3	2	1	1	3	1	2	1	3	18	45	Kurang
8	Deni	3	2	3	4	3	2	3	3	4	3	30	75	Baik
9	Dzaki	3	3	4	2	4	2	3	3	2	4	30	75	Baik
10	Ikhsan	1	2	3	1	1	2	2	1	2	1	16	40	Kurang
11	Irul	4	4	3	4	3	2	3	3	2	3	31	77,5	Baik
12	Meisya	2	1	1	1	2	3	1	2	3	2	18	45	Kurang
13	Nazwatul	2	2	1	2	1	2	3	2	2	1	18	45	Kurang
14	Nurul	3	3	4	3	4	2	3	3	3	3	31	77,5	Baik
15	Rizki	2	1	2	2	1	1	2	2	1	3	17	42,5	Kurang
16	Shofie	2	1	1	2	2	2	3	2	2	2	19	47,5	Kurang
17	Sri	2	3	4	3	3	4	3	2	4	2	30	75	Baik
18	Suci	3	3	2	3	3	4	3	4	2	3	30	75	Baik
Jumlah													1065	
Rata-rata													59,2	
Percentase													44%	
Jumlah siswa tuntas													8	

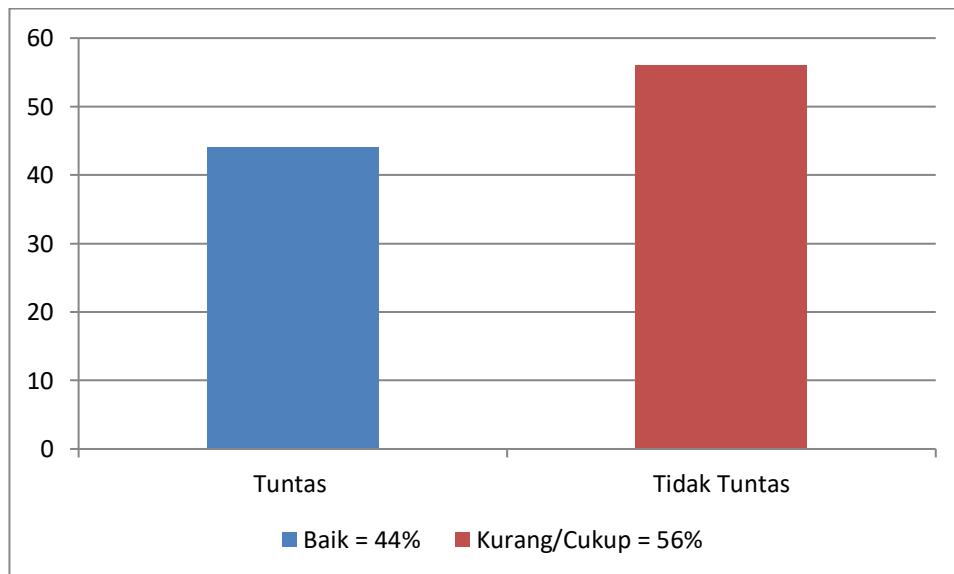
Hasil penilaian tes siklus I pertemuan I ini bisa dilihat pada tabel 4.2, bahwa adanya peningkatan nilai rata-rata kelas yang dimana pada tes awal diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 53,6 setelah melakukan tes siklus I pertemuan 1 nilai rata-rata kelas menjadi 59,2. Dengan persentase ketuntasan sebesar 44%, dengan siswa yang memiliki kreativitas kategori baik sebanyak 8 siswa.

Berdasarkan hasil penelitian siklus I pertemuan I yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa adanya peningkatan nilai siswa. Peningkatan kreativitas siswa dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 4.3. Peningkatan Nilai Rata-Rata Siswa Siklus I Pert.I

Kategori	Nilai Rata-Rata	Kriteria
Tes Kemampua Awal	53,6	Cukup
Tes Siklus I Pertemuan I	59,2	Cukup

Berdasarkan tabel 4.2. di atas maka grafik gambar pada hasil tes kreativitas siswa pada siklus I pertemuan I sebagai berikut:



Gambar 4.2. Diagram Batang Persentase Peningkatan kreativitas Siswa

4. Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran siklus I, pertemuan I bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV MI Padangsidimpuan Angkola Julu. Setelah pelaksanaan pra-tes kreativitas siswa, bahwa hasil dari pra tes kreativitas siswa sebesar 28%, dengan 5 siswa memiliki kreativitas kategori baik dan 13 siswa memiliki kreativitas kategori cukup/kurang. Pada siklus I pertemuan I persentase ketuntasan siswa ini meningkat menjadi 44%, dengan 8 siswa memiliki kreativitas kategori baik dan 10 siswa memiliki kreativitas kategori cukup/kurang, sehingga nilai rata-rata kelas 59,2.

Hasil tes Siklus 1, pertemuan 1 mengungkapkan keberhasilan dan kegagalan Siklus 1, pertemuan 1:

a. Keberhasilan

Adapun keberhasilan pada pertemuan ini yaitu 44% keberhasilan ini dilihat dari jumlah siswa dengan kreativitas baik meningkat 16% dari 5 siswa menjadi 8 siswa

b. Ketidakberhasilan

Beberapa kekurangan yang ditemukan saat pembelajaran, pertama siswa masih merasa kesulitan dalam pelaksanaan langkah-langkah pembelajaran model *project based learning* karena peserta didik masih kurang memahami langkah-langkah tersebut. Kedua siswa juga masih merasa kesulitan dalam memahami materi pelajaran.

Kreativitas yang dimiliki siswa masih tergolong rendah, karena dari 18 siswa hanya 8 siswa yang memperoleh nilai 75 ke atas dan 10 siswa memperoleh nilai di bawah 75 dan masih dalam kategori kurang/cukup. Pada tes awal yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa kreativitas yang dinilai oleh peneliti menunjukkan bahwa masih kurangnya keberanian siswa.

Dari keberhasilan dan ketidakberhasilan tersebut peneliti mendapat kesimpulan bahwa masih banyak siswa yang belum mampu menunjukkan daya imajinasi yang tinggi. Tingkat penyelesaian pembelajaran individu masih rendah. Namun

penelitian ini layak dilanjutkan pada siklus I pertemuan II, karena terdapat peningkatan dari hasil pra siklus dan siklus I pertemuan I. Untuk hasil tindakan yang lebih baik perlu dilakukan tindakan selanjutnya pada pertemuan II untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Agar hasil tindakan lebih baik pada siklus selanjutnya perlu diadakan perbaikan untuk kesalahan pada siklus I pertemuan I diantaranya guru harus lebih memperhatikan siswa yang kurang aktif.

b. Siklus I Pertemuan II

1. Perencanaan

Dilihat dari hasil tes kreativitas siswa pada siklus I pertemuan I, maka sebelum melaksanakan penerapan model *Project Based Learning*. Langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah:

- a. Menyusun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa : rencana pembelajaran (Modul Ajar), lembar observasi, dan alat untuk membuat keterampilan supaya mendukung proses pembelajaran seni budaya dan prakarya menggunakan model *Project Based Learning*.

2. Tindakan

Berdasarkan Modul Ajar yang dibuat pada saat pelaksanaan pembelajaran Siklus I pertemuan II , peneliti

melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai langkah-langkah yang terdapat dalam Modul Ajar yang dibuat. Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan pada siklus I pertemuan II ini berdasarkan Modul Ajar dan instrumen penelitian yang telah disusun, dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- a. Sebelum memulai pembelajaran peneliti terlebih dahulu mengucapkan salam dan tidak lupa berdoa, menanyakan kabar siswa, mengecek kehadiran siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran.
- b. Peneliti membagi siswa menjadi 3 kelompok
- c. Peneliti membagikan alat dan bahan yang akan digunakan.
- d. Setelah siswa mendapatkan alat dan bahan, siswa mendengarkan arahan dari guru
- e. Siswa dipersilahkan untuk membuat keterampilan tersebut dengan kelompoknya masing-masing
- f. Pada tahap ini, peneliti membimbing sambil mengamati kemampuan siswa dalam mengembangkan ide, mengajukan pemikirannya.
- g. Setelah selesai, peneliti menghimbau kepada seluruh kelompok lain yang belum tampil untuk memberi kritik.
- h. Tahap akhir, peneliti melakukan evaluasi kepada kelompok yang telah menelesaikan proyeknya lalu memberikan nilai dan saran kepada para siswa

3. Pengamatan (observasi)

Berdasarkan langkah-langkah model *project based learning* pada siklus II pertemuan I, pertama guru mengajak peserta didik untuk mengamati gambar yang di perlihatkan. Kemudian guru bertanya kepada peserta didik terkait gambar yang mereka amati. Guru menyampaikan secara naratif (bercerita) tentang jenis-jenis sampah dan masalah yang di timbulkan. Guru mengajak siswa untuk menyebutkan contoh-contoh bahan limbah kertas di lingkungan sekitar mereka dan pengolahannya. Guru juga memperbolehkan peserta didik untuk berdiskusi dengan teman sebelahnya terkait contoh-contoh bahan limbah kertas di lingkungan sekitar mereka dan pengolahannya. Setelah penyampaian materi selesai guru akan membentuk tiga kelompok. Guru mengarahkan siswa untuk menentukan pertanyaan mendasar misalnya bagaimana cara kita untuk mengurangi limbah kertas di lingkungan sekolah maupun lingkungan rumah.

Setelah itu guru akan membuat perencanaan proyek. Siswa akan diminta untuk mengerjakan proyek tentang membuat karya seni rupa yang terbuat dari limbah kertas yaitu hiasan yang dapat ditempel di kelas ataupun di rumah. Guru akan menjelaskan bagaimana cara mengerjakan proyek tersebut. Setelah itu guru akan memberikan waktu kepada setiap kelompok untuk mengerjakan proyek tersebut. Guru akan memantau setiap

pekerjaan yang dilakukan oleh siswa. Setelah penggerjaan proyek setiap kelompok selesai guru akan melakukan penilaian. Kemudian hasil pekerjaan peserta didik dibahas secara bersama-sama. Lalu guru akan membuat evaluasi tentang pengalaman setiap siswa dalam mengerjakan proyek tersebut.

a. Hasil observasi siklus I pertemuan II

Guru bertindak sebagai observer selama proses pembelajaran berlangsung, variabel yang diteliti adalah kemampuan kreativitas siswa dalam kelompok masing-masing

b. Hasil tes siklus I pertemuan II

Dilihat dari hasil tes pada siklus I pertemuan II ada peningkatan nilai rata-rata siswa yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.4. Hasil Tes Siklus I Peretemuan II

No	NAMA	INDIKATOR										Jumlah	Nilai	Ket
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J			
1	Afiyah	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	24	60	Kurang
2	Adam	3	3	3	4	3	3	2	2	3	4	30	75	Baik
3	Adly	4	3	3	3	2	3	3	4	3	2	30	75	Baik
4	Akmal	1	2	2	3	2	2	1	2	2	3	20	50	Kurang
5	Al Faiz	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	24	60	Kurang
6	Bilkis	4	3	3	3	4	2	3	2	3	3	30	75	Baik
7	Daffa	1	3	2	1	1	3	1	2	2	3	19	47.5	Kurang
8	Deni	3	2	3	4	3	2	3	3	4	3	30	75	Baik
9	Dzaki	3	3	4	2	4	2	3	3	2	4	30	75	Baik
10	Ikhsan	1	2	3	1	3	2	2	1	2	1	18	45	Kurang
11	Irul	4	4	3	4	3	2	3	3	2	3	31	77.5	Baik

12	Meisyah	2	2	4	3	4	3	3	3	4	2	30	75	Baik
13	Nazwatul	2	2	1	2	1	2	3	2	2	1	18	45	Kurang
14	Nurul	3	3	4	3	4	2	3	3	3	3	31	77,5	Baik
15	Rizki	2	1	2	2	1	1	2	2	1	3	17	42,5	Kurang
16	Shofie	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	24	60	Kurang
17	Sri	2	3	4	3	3	4	3	2	4	2	30	75	Baik
18	Suci	3	3	2	3	3	4	3	4	2	3	30	75	Baik
Jumlah													1165	
Rata-rata													64,7	
Persentase													56%	
Jumlah siswa tuntas													10	

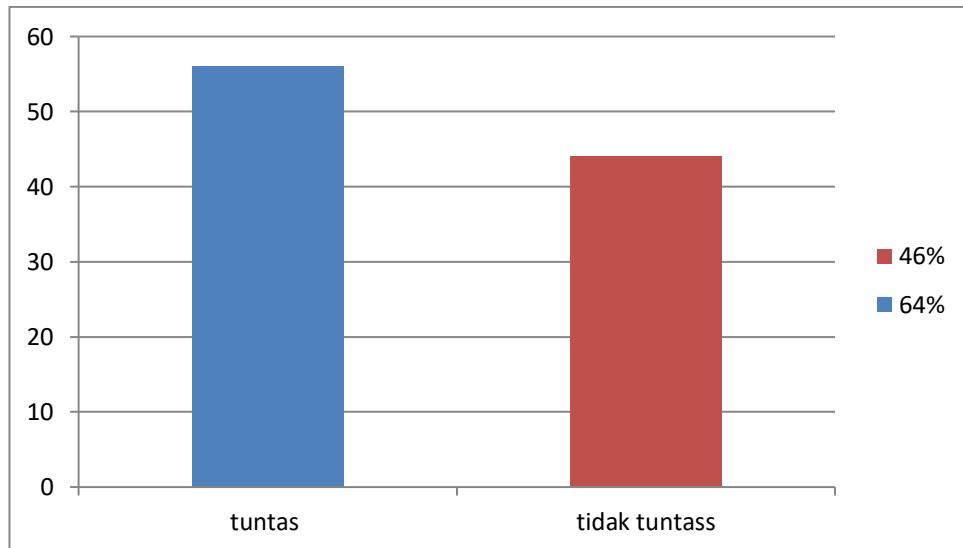
Berdasarkan tabel 4.4 hasil tes siklus I pertemuan II di atas bahwa pada siklus I pertemuan I nilai rata-rata kelas sebesar 59,2, dan pada siklus I pertemuan II ini nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan menjadi 64,7 dengan persentase ketuntasan sebesar 56%. Dengan siswa yang memiliki kreativitas kategori baik/sangat baik sebanyak 10 siswa dan siswa yang memiliki kreativitas dalam kategori cukup/kurang sebanyak 8 siswa. Pada tes siklus I pertemuan II menunjukkan bahwa nilai kreativitas siswa sudah mulai meningkat.

Berdasarkan nilai rata-rata dari siklus I pertemuan II dan pertemuan II sebagai berikut:

Tabel 4.5. Peningkatan Nilai Rata-Rata Siswa Siklus I Pert.II

Kategori	Nilai Rata-Rata	Kriteria
Tes Kemampuan Awal	53,6	Cukup
Tes Siklus I Pertemuan I	59,2	Cukup
Tes siklus I pertemuan II	64,7	Cukup

Berdasarkan tabel 4.5 di atas maka grafik gambar hasil tes kreativitas siswa dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.3. Diagram Batang Persentase Peningkatan kreativitas Siswa

4. Refleksi

Berdasarkan tindakan yang dilakukan oleh peneliti maka dapat diperoleh hasil tindakan menunjukkan bahwa persentase ketuntasan siswa sebesar 56% yang terdiri dari 10 siswa memiliki kreativitas kategori baik/sangat baik dan persentase siswa tidak tuntas sebesar 44% yaitu sebanyak 8 siswa yang memiliki kreativitas pada kategori cukup/kurang. Adapun keberhasilan dan ketidakberhasilan yang diperoleh dari siklus 1 pertemuan II ini adalah:

a. Keberhasilan

Adapun keberhasilan pada pertemuan ini yaitu ada beberapa siswa yang nilai kreativitas sudah mulai meningkat dilihat dari persentase ketuntasan siswa sebesar 56%. Keberhasilan ini dilihat dari jumlah siswa yang memiliki kreativitas dalam kategori baik meningkat dari 8 siswa menjadi 10 siswa hasil ini meningkat 12% dari tes sebelumnya. Dari 44% menjadi 56% pada siklus I pertemuan

II

b. Ketidakberhasilan

Pada pertemuan ini masih ditemukan beberapa peserta didik yang kurang aktif dalam diskusi kelompok, dan tidak mau bertanya tentang hal-hal yang kurang dipahami. berdasarkan hasil tes kreativitas siswa pada siklus I pertemuan II, keterampilan siswa tergolong cukup. Adapun penyebab kreativitas siswa belum maksimal karena sebagian siswa masih kurang memberikan gagasan sendiri dan mengembangkan ide masing-masing.

Dari keberhasilan dan ketidakberhasilan tersebut peneliti mendapat kesimpulan bahwa masih banyak siswa yang belum meningkat kreativitasnya. Tingkat penyelesaian pembelajaran individu masih rendah. Jadi peneliti memberikan penguatan dan memotivasi siswa.

Penelitian ini layak dilanjutkan pada siklus II pertemuan I dan II, karena terdapat peningkatan dari hasil pra siklus dan siklus I pertemuan I dan II.

3. Siklus II

a. Siklus II Pertemuan I

1. Perencanaan

Dilihat dari hasil tes kreativitas siswa pada siklus I pertemuan II, maka sebelum melaksanakan penerapan model *Project Based Learning*. Langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah:

- a. Menyusun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa : rencana pembelajaran (Modul Ajar), lembar observasi, dan alat untuk membuat keterampilan supaya mendukung proses pembelajaran seni budaya dan prakarya menggunakan model *Project Based Learning*.

2. Tindakan

Berdasarkan Modul Ajar yang dibuat pada saat pelaksanaan pembelajaran Siklus II pertemuan I , peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai langkah-langkah yang terdapat dalam Modul Ajar yang dibuat. Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan pada siklus II pertemuan I ini

berdasarkan Modul Ajar dan instrumen penelitian yang telah disusun, dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- a. Sebelum memulai pembelajaran peneliti terlebih dahulu mengucapkan salam lalu berdoa dan menanyakan kabar siswa, mengecek kehadiran siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran.
- b. Peneliti membagi siswa menjadi 3 kelompok
- c. Peneliti membagikan alat dan bahan yang akan digunakan.
- d. Setelah siswa mendapatkan alat dan bahan, siswa mendengarkan arahan dari guru
- e. Siswa dipersilahkan untuk membuat keterampilan tersebut dengan kelompoknya masing-masing
- f. Pada tahap ini, peneliti membimbing sambil mengamati kemampuan siswa dalam mengembangkan ide, mengajukan pemikirannya.
- g. Setelah selesai, peneliti menghimbau kepada seluruh kelompok lain yang belum tampil untuk memberi kritik.
- h. Tahap akhir, peneliti melakukan evaluasi kepada kelompok yang sudah menyelesaikan proyeknya dan memberikan nilai dan saran kepada para siswa

3. Pengamatan

Hasil tes kreativitas siswa pada siklus II pertemuan I ini memiliki peningkatan dari siklus I sebelumnya. Berdasarkan hasil tes pada siklus II peremuan I ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.6. Hasil Tes Siklus II Peremuan I

No	NAMA	INDIKATOR										Jumlah	Nilai	Ket
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J			
1	Afiyah	3	2	4	3	3	2	3	3	4	3	30	75	Baik
2	Adam	3	3	3	4	3	3	2	3	3	4	31	77.5	Baik
3	Adly	4	3	3	3	2	3	3	4	3	2	30	75	Baik
4	Akmal	1	2	2	3	3	2	4	2	2	3	24	60	Cukup
5	Al Faiz	2	4	4	3	3	3	3	2	3	3	30	75	Baik
6	Bilkis	4	3	3	3	4	2	3	2	3	3	30	75	Baik
7	Daffa	1	3	2	3	1	3	4	2	2	3	24	60	Cukup
8	Deni	3	2	3	4	3	2	3	3	4	3	30	75	Baik
9	Dzaki	3	3	4	2	4	2	3	3	2	4	30	75	Baik
10	Ikhsan	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	26	65	Cukup
11	Irul	4	4	3	4	3	3	3	3	2	3	32	80	S Baik
12	Meisyah	2	2	4	3	4	3	3	3	4	2	30	75	Baik
13	Nazwatul	4	3	2	2	3	2	3	2	2	3	26	65	Cukup
14	Nurul	3	3	4	3	4	2	3	3	3	3	31	77.5	Baik
15	Rizki	2	1	2	2	3	2	2	2	3	3	22	55	Cukup
16	Shofie	2	3	3	4	2	3	3	4	3	3	30	75	Baik
17	Sri	2	3	4	3	3	4	3	3	4	2	31	77.5	Baik
18	Suci	3	3	2	3	3	4	3	4	2	3	30	75	Baik
Jumlah												1292.5		
Rata-rata												71.8		
Percentase												72%		
Jumlah siswa tuntas												13		

Berdasarkan tabel 4.6 hasil tes siklus II pertemuan I di atas membuktikan bahwa adanya peningkatan nilai rata-rata jika dibandingkan

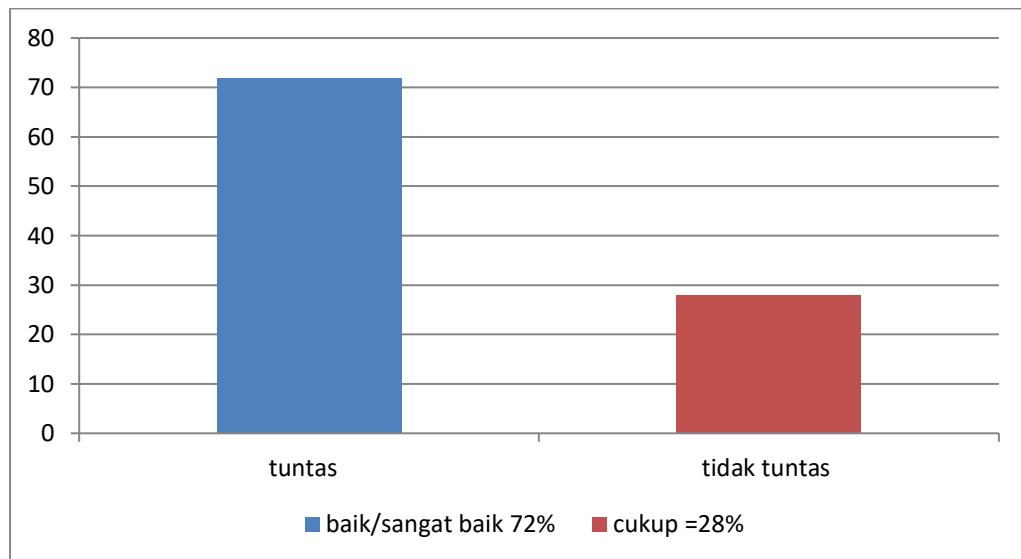
dengan hasil tes siklus I pertemuan II dengan nilai rata-rata kelas diperoleh 64,7 dan persentase ketuntasan siswa sebesar 56%. Sedangkan pada siklus II pertemuan I nilai rata-rata kelas meningkat 71,8 dengan persentase ketuntasan siswa 72%, siswa yang memiliki kreativitas dengan kategori baik/sangat baik sebanyak 13 siswa dan siswa dengan kreativitas pada kategori cukup sebanyak 5 siswa

Berdasarkan peningkatan ini nilai rata-rata dari siklus I pertemuan I dan II dengan siklus II pertemuan I ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.7. Peningkatan nilai rata-rata siswa siklus II pertemuan I

Kategori	Nilai Rata-Rata	Kriteria
Tes Kemampua Awal	53,6	Cukup
Tes Siklus I Pertemuan I	59,2	Cukup
Tes siklus I peretemuan II	64,7	Cukup
Tes siklus II pertemuan I	71,8	Baik

Berdasarkan pada tabel 4.7 di atas maka grafik gambar tes kreativitas pada siklus II pertemuan I dapat dilihat pada gambar di bawah ini



Gambar 4.4. Diagram Batang Peningkatan Kreativitas Siswa

4. Refleksi

Berdasarkan tindakan yang dilakukan oleh peneliti maka dapat diperoleh hasil tindakan menunjukkan bahwa persentase ketuntasan siswa sebesar 72% yang terdiri dari 13 siswa memiliki kreativitas kategori baik/sangat baik dan persentase siswa yang belum tuntas sebesar 28% yang terdiri dari 5 siswa memiliki kreativitas dengan kategori cukup.

.Adapun keberhasilan dan ketidakberhasilan yang diperoleh dari siklus II pertemuan ke 1 ini adalah:

a. Keberhasilan

Adapun keberhasilan pada pertemuan ini yaitu persentase ketuntasan siswa sebesar 72% keberhasilan ini

dilihat dari jumlah siswa yang memiliki kreativitas pada kategori baik/sangat baik meningkat sebanyak 13 siswa.

b. Ketidakberhasilan

Pada pertemuan ini masih ditemukan peserta didik yang kurang aktif dalam diskusi kelompok, dan tidak mau bertanya tentang hal-hal yang kurang dipahami. Namun kreativitas yang dimiliki siswa sudah meningkat, karena dari 18 siswa terdapat 13 siswa yang memperoleh nilai 75 ke atas dan 5 siswa memperoleh nilai di bawah 75 dan bisa dibilang kurang/cukup.

Untuk hasil tindakan yang lebih baik perlu dilakukan tindakan selanjutnya pada pertemuan II untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Agar hasil tindakan lebih baik pada siklus selanjutnya perlu diadakan perbaikan untuk kesalahan pada siklus II pertemuan I diantaranya guru harus lebih memperhatikan siswa yang kurang aktif.

b. Siklus II Pertemuan II

1. Perencanaan

Dilihat dari hasil tes kreativitas pada siklus II pertemuan I tersebut maka sebelum melakukan penerapan model *Project Based Learning* ini dalam pembelajaran.

a. Menyusun instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu: Rencana pelaksanaan Pembelajaran

(Modul Ajar), lembar observasi siswa di setiap pertemuan.

Instrumen penelitian dibuat berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan yang dibuat sedemikian rupa sehingga dapat mendukung proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*.

2. Tindakan

Berdasarkan Modul Ajar yang dibuat pada saat pelaksanaan Pembelajaran Siklus II, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai langkah-langkah yang terdapat dalam Modul Ajar yang dibuat. Pada setiap pertemuan dilakukan tes untuk menguji kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam proses pembelajaran anatara lain:

- a. Sebelum memulai pembelajaran peneliti membuka kelas dengan salam, menanyakan kabar siswa, mengecek kehadiran siswa, menyiapkan kondisi kelas, dan menyampaikan tujuan pembelajaran.
- b. Pada tahap ini peneliti melakukan penilaian individu siswa untuk mengukur sejauh mana peningkatan kreativitas siswa.
- c. Setelah selesai, peneliti pemberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan kritik dan saran dan tanya jawab mengenai hasil karya stiap kelompok. Pada tahap ini peneliti juga

melakukan penilaian individu siswa untuk mengukur sejauh mana peningkatan kreativitas yang dimiliki siswa.

- d. Tahap akhir yaitu peneliti mengarahkan kepada siswa untuk membuat kesimpulan dari pembelajaran hari ini. Kemudian peneliti menutup kelas dengan salam

3. Pengamatan

Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti bertindak sebagai observer untuk mengamati jalannya proses pembelajaran yang berlangsung. Variabel yang diteliti adalah peningkatan kreativitas siswa pada setiap pertemuan.

Hasil tes kreativitas pada siklus II pertemuan II dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.8. Hasil Tes Siklus II Peretemuan II

No	NAMA	INDIKATOR										Jumlah	Nilai	Ket
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J			
1	Afiyah	3	2	4	3	3	2	3	3	4	3	30	75	Baik
2	Adam	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	32	80	Baik
3	Adly	4	3	3	3	2	3	3	4	3	2	30	75	Baik
4	Akmal	3	2	3	3	3	3	4	2	3	3	29	72.5	Baik
5	Al Faiz	2	4	4	3	3	3	4	3	3	3	32	80	Baik
6	Bilkis	4	3	3	3	4	2	3	2	3	3	30	75	Baik
7	Daffa	2	3	2	3	3	3	4	2	3	3	28	70	Baik
8	Deni	3	4	3	4	3	2	3	3	4	3	32	80	Baik
9	Dzaki	3	3	4	2	4	2	3	3	2	4	30	75	Baik
10	Ikhsan	3	2	3	3	4	2	3	4	3	3	30	75	Baik
11	Irul	4	4	3	4	3	3	3	3	2	3	32	80	Baik
12	Meisyah	2	2	4	3	4	3	3	3	4	2	30	75	Baik
13	Nazwatul	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	30	75	Baik

14	Nurul	3	4	4	3	4	2	3	3	3	3	3	32	80	Baik
15	Rizki	2	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3	28	70	Baik
16	Shofie	2	3	3	4	2	3	3	4	3	3	3	30	75	Baik
17	Sri	3	3	4	3	3	4	3	3	4	2	2	32	80	Baik
18	Suci	3	3	3	3	3	4	3	4	2	3	3	31	77,5	Baik
Jumlah													1370		
Rata-rata													76,1		
Persentase													83%		
Jumlah siswa tuntas													15		

Berdaasarkan tabel 4.6 hasil tes siklus II pertemuan II di atas

terjadi peningkatan dari siklus II pertemuan I nilai rata-rata kelas sebesar 71,2 dan pada tes siklus II pertemuan II nilai rata-rata kelas pada tes kreativitas siswa sebesar 76,1 dengan persentase ketuntasan sisiwa sebesar 83% dan kategori siswa dengan nilai baik/sangat baik sebanyak 15 siswa dan siswa dengan nilai kategori cukup sebanyak 3 siswa.

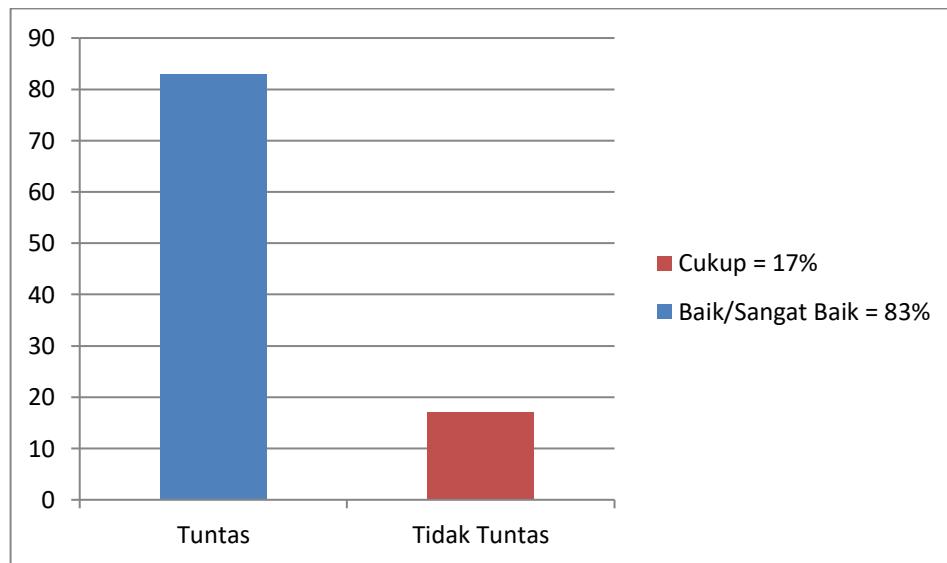
Berdasakan peningkatan nilai rata-rata dari siklus I dan siklus II yang terdiri masing-masing II pertemuan, adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9. Peningkatan Nilai Rata-Rata Siswa Siklus II Pertemuan II

Kategori	Nilai Rata-Rata	Kriteria
Tes Kemampua Awal	53,6	Cukup
Tes Siklus I Pertemuan I	59,2	Cukup
Tes Siklus I Peretemuan II	64,7	Cukup
Tes Siklus II Pertemuan I	71,8	Baik
Tes Siklus II Pertemuan II	76,1	Baik

Berdasarkan tabel di atas maka grafik gambar hasil tes

kreativitas dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.5. Diagram Batang Peningkatan kreativitas Siswa

4. Refleksi

Dari tindakan yang dilakukan oleh peneliti maka dapat diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa persentase ketuntasan siswa yaitu 83% dengan kategori nilai baik/sangat baik sebanyak 15 siswa, dengan persentase siswa yang tidak tuntas sebesar 17% dengan 3 siswa masuk dalam nilai kreativitas kategori cukup.

Dari hasil tes kreativitas siklus II pertemuan II ini dapat disimpulkan:

- a. Peneliti telah mampu meningkatkan kreativitas siswa melalui pembuatan keterampilan dari kertas bekas menggunakan model *Project Based Learning* di kelas IV MI Padangsidimpuan Angkola Julu, dengan pokok bahasan membuat suatu keterampilan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*. Hal ini dapat dilihat

dari tes kemampuan awal dengan persentase ketuntasan siswa sebesar 28% dan dilanjutkan pada tes siklus I pertemuan I dengan nilai kreativitas siswa sebesar 44% dan pada pertemuan II nilai persentase ketuntasan siswa sebesar 56%. dan siklus II pertemuan I sebesar persentase ketuntasan siswa sebesar 72% dan siklus II pertemuan II persentase ketuntasan siswa sebesar 83% dan siswa yang memiliki kreativitas baik melalui tes yang dilakukan dari tes kemampuan awal sebanyak 5 siswa dan pada siklus I pertemuan I sebanyak 8 siswa, pada siklus I pertemuan II sebanyak 10 siswa, kemudian pada tes siklus II pertemuan I sebanyak 13 siswa dan siklus II pertemuan II sebanyak 15 siswa dari total 18 siswa di kelas IV MI Padangsidimpuan Angkola Julu.

- b. Peneliti telah mampu meningkatkan kreativitas siswa menggunakan model *Project Based Learning*. Hasil penelitian yang dilakukan mulai dari tes kemampuan awal, siklus I pertemuan I&II dan siklus II pertemuan I&II telah mengalami peningkatan persentase ketuntasan siswa yang dari awalnya persentase ketuntasan siswa sebesar 28% dan pada tes kemampuan kreativitas siswa siklus II pertemuan II persentase peningkatan kreativitas siswa sebesar 83% makadari itu penelitian ini dapat dihentikan.

B. Pembahasan

Teori belajar cara yang dilakukan siswa dan guru dalam memperoleh maupun menyampaikan ilmu pengetahuan melalui proses belajar atau mengajar.³⁸ Teori *konstruktivisme* menjelaskan bahwa posisi siswa sebagai individu yang aktif mengkontruksi sendiri pengetahuan yang berasal dari pengalamannya. Menurut teori konstruktivisme ada tiga prinsip penting psikologi pendidikan bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa, tetapi harus membangun sendiri pengetahuan dalam benaknya.

Hasil penelitian ini dapat dibuktikan dari hasil tes siklus I sampai pada siklus II dimana pada tes awal rata-rata nilai siswa 53,6, kemudian pada siklus I pertemuan I nilai rata-rata 59,2 kemudian pada siklus I pertemuan II nilai rata-rata siswa 64,7 pada siklus II pertemuan I nilai rata-rata 71,8 kemudian pada siklus II pertemuan II nilai rata-rata siswa 76,1 Persentase siswa kreativitas yang baik/sangat baik pada tes awal 28% kemudian meningkat pada siklus I pertemuan I menjadi sebesar 44% pada siklus I pertemuan II meningkat sebesar 56% kemudian pada siklus II pertemuan I sebesar 72% dan pada siklus II pertemuan II persentase nilai siswa meningkat menjadi 83%.

Secara keseluruhan dari penelitian ini dan penelitian yang terdahulu telah menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa. Setelah dilakukan tindakan dengan penerapan model *Project Based Learning* dapat

³⁸ Syafrilanto and Maulana Arafat, *Micro Teaching Di SD/MI Integration 6c* (Samudra Biru, 2020), hlm.28.

meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran seni budaya dan prakarya di kelas IV MI Padangsidimpuan Angkola Julu.

Tabel 4.10. Peningkatan Kreativitas Siswa di Kelas IV MI Padangsidimpuan Angkola Julu

Kriteria	Pra Siklus		Siklus I				Siklus II			
			I		II		I		II	
	T	T.T	T	T.T	T	TT	T	T.T	T	T.T
Nilai Rata-Rata	53,6	46,4	59,2	40,8	64,7	35,3	71,8	28,2	76,1	23,9
Persentase	28%	72%	44%	54%	56%	44%	72%	28%	83%	17%

Jadi salah satu model yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa adalah dengan menggunakan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa di kelas IV MI Padangsidimpuan Angkola Julu.

C. Keterbatasan Penelitian

Seluruh rangkaian penelitian telah dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang diterapkan dalam meteodologi penelitian. Hal ini dimaksudkan agar dapat memperoleh peningkatan sesuai harapan. Namun untuk mendapatkan hasil yang sempurna sangat sulit karena keterbatasan adapun keterbatasan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas IV MI Padangsidimpuan antara lain:

1. Adanya keterbatasan waktu pembelajaran dalam satu pertemuan, hal ini mengakibatkan langkah-langkah model *project based learning* kurang efektif dalam satu pertemuan.
2. Adanya kesulitan dalam membimbing siswa dan dalam pembagian kelompok, siswa perempuan tidak mau digabungkan dengan siswa laki-laki sehingga awal pembelajaran tidak kondusif dalam proses pembelajaran.
3. Adanya kesulitan dalam sarana dan prasarana saat pembuatan proyek peserta didik seperti lem bakar, gunting, lem kertas.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah diperoleh pada penelitian ini, maka hipotesis yang telah ditentukan sebelumnya yaitu “dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*/Pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya”. Hal ini dapat dilihat dari persentase hasil observasi pra-siklus persentase kreativitas sebesar 28% dengan rata-rata kelas 53,6, kemudian meningkat pada siklus I pada pertemuan I persentase ketuntasan sebesar 44% dengan nilai rata-rata 59,2 dan pertemuan II mencapai persentase ketuntasan sebesar 56% dengan nilai rata-rata 64,7. Pada siklus I telah terjadi peningkatan dengan menggunakan *model Project Based Learning*. Kemudian dilanjutkan pada siklus II pertemuan I persentase meningkat menjadi persentase ketuntasan sebesar 72% dengan nilai rata-rata 71,8 dan mengalami peningkatan pada siklus II pertemuan II persentase ketuntasan sebesar 83% dengan nilai rata-rata 76,1.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP di kelas IV MI Padangsidimpuan Angkola Julu.

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan diatas dan pengalaman yang terjadi selama penelitian, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Dalam penguasaan materi maka perlu memiliki motivasi, kesadaran sehingga keinginan belajar tumbuh tanpa ada unsur paksaan. Siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran karena setelah guru memberikan penjelasan materi siswa menyelesaikan proyek berupa karya inovatif yang diselesaikan melalui pemikiran kreatif siswa.

2. Bagi Guru

- a. Berdasarkan hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan model *Project Based Learning* seni budaya dan prakarya, sehingga penggunaan model *Project Based Learning* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran seni budaya dan prakarya yang diterapkan oleh guru.
- b. Pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* ini butuh penjelasan dan pemahaman yang lebih jelas agar dapat dijelaskan kepada siswa. Untuk itu bagi yang menggunakan *model* ini dalam pembelajaran dapat mempersiapkan dan mengkondisikan siswa agar pembelajaran dapat diselesaikan dengan baik supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai.

3. Bagi Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian bahwa salah satu faktor penunjang pembelajaran yang baik adalah dengan perencanaan yang baik termasuk di dalamnya adalah teknik dan model pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Maka dari itu diharapkan pada pihak sekolah untuk dapat berkomunikasi dan mengevaluasi kegiatan-kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan

4. Bagi peneliti lain

Bagi peneliti lain yang ingin melaksanakan penelitian dengan masalah yang sama diharapkan dapat melengkapi keterbatasan penelitian dan melakukan pengembangan penelitian dalam fokus yang lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, S., dkk, (2023), ‘Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa’, *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2.2, pp. 11202–09 <<https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>>
- Anisatul, A., (2021), ‘Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran’, *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3.1, pp. 15–22, doi:10.36835/au.v3i1.475
- Anwar, C. (2019), Multikulturalisme, Globalisasi dan Tantangan Pendidikan Abad Ke-21, Yogyakarta: Diva Press, hlm. 9.
- Ardianti, S. D., Pratiwi, I. A., & Kanzunnudin, M. (2017), ‘Implementasi Project Based Learning (PjBL) Berpendekatan Science Edutainment Terhadap Kreativitas Peserta Didik’, *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7.2, pp. 145–50, doi:10.24176/re.v7i2.1225
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015), *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Bunga, M. H. D., Hero, H., & Nalu, D. N. (2022), Peran Guru Sebagai Motivator Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SDI St. Yosef Maumere. *Nagalalang Primary Education*, Volume 4 (1), hlm. 7-13.
- Daryanto, (2014), *Pembelajaran Tematik Terpadu Terintegrasi Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Gava Media.
- Hidayat, A. (2021), *Menulis Narasi Kreatif Dengan Model Project Based Learning Dan Musik Instrumental*, Yogyakarta: Deepublish.
- Insyasiska, D., Zubaidah, S., & Susilo, H. (2015), Pengaruh Project Based Learning Terhadap Motivasi Belajar, Kreativitas, Kemampuan Berpikir Kritis, Dan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, Volume 7 (1), Agustus, hlm. 9-21.
- Lubis, M. A. & Cahyanti, A. (ed), (2018), *Pembelajaran PPKn (Teori Pengajaran Abad 21 Di SD/MI*, Yogyakarta: Samudra Biru.

- Lubis, M. A., Azizan,N. & Cahyanti, A. (ed), (2018), *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*, Yogyakarta: Samudra Biru.
- Mangangantung, J, Pantudai, F., & Rawis, J.A.M., (2023) ‘Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V’, *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5.2, pp. 1163–73, doi:10.31004/edukatif.v5i2.4962
- Mareza, L., (2017), ‘PENDIDIKAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBdP) SEBAGAI STRATEGI INTERVENSI UMUM BAGI ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS Cultural Art And Craft Education As A General Intervention Strategy For Special Needs Children’, *Scholaria*, 7.1, p. 35
- Munasti, K, Hibana, & Surahman, S., (2021), ‘Penggunaan Mind Mapping Sebagai Media Pengembangan Kreativitas Anak Di Masa Pandemi’, *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4.3, pp. 179–85, doi:10.31004/aulad.v4i3.104
- Nugraha, I. R. R., Supriadi, U., & Firmansyah, M. I., (2023), ‘Efektivitas Strategi Pembelajaran Project Based Learning Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa’, *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 17.1, pp. 39–47 <<http://ejurnal.unikama.ac.id/index.php/JPPI>>
- Nurhafiza, (2020), *Penerapan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Padatema Sehat Itu Penting Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 130 Pekanbaru*. UIN Suska Riau, Riau.
- Parnawi, A. (2019), *Psikologi Belajar*. Sleman: Deepublish.
- Prastowo, A. (2019), *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Kencana.
- Putri, Cici Karina, (2019), “*Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi.*” Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi, Jambi.
- Ramadhan, (2021), “*Efektivitas Penggunaan Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MIS Nurul Huda Mantuil Banjarmasin.*” Universitas Islam Negeri Antasari.

- Rangkuti, A. N. (2016), *Model Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Penelitian Pengembangan*, Bandung: Citapustaka, Hlm. 188.
- Rangkuti, A. N. (2016), *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Citapustaka Media.
- Rangkuti, A. N., Fitridani, (2019), Pengaruh Pendekatan Pembelajaran PBL Dan PjBL Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Statistik, *Jurnal Ta'dib*, Volume 2 (2), Desember, hlm. 67-73.
- Satrijo, B., Sudarmiani, (2018), *Manajemen Pendidikan*, Yogyakarta: Andi Offset.
- Setyaningrum, Fery, and Hutami, H.A., (2021), ‘Pembentukan Kreativitas Melalui Pembelajaran SBdP Kelas IV Pada Materi Melukis Di SD Muhammadiyah Condongcatur’, *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 5.1, pp. 515–27, doi:10.30738/tc.v5i1.9736
- Subekti, A. (2017), *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Sehat Itu Penting. Pusat Kurikulum Dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suhendra, A. (2019), *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Sundari, Faulina, (2017), *Peran Guru Sebagai Pembelajar Dalam Memotivasi Peserta Didik Usia SD*, 60-76, Jakarta: Prosiding Diskusi Panel Pendidikan.
- Syafrilianto, (2020), Hubungan Antara Levels of Inquiry (LOI) Dan Keterampilan Proses Sains Dalam Pembelajaran IPA. *Forum Paedagogik*, Volumme 11 (1), Juni, hlm. 31-42.
- Syafrilianto, Nasution, M., & Juniati, M. (2022), Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Quantum Teaching Di SD Negeri 003 Hutabaringin Mandailing Natal, *Forum Paedagogik*, Volumne 13 (1), hlm.130-42.
- Syafrilianto, Tanjung, M. K., & Siregar, S. Z. (2022), Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Contextual Teaching And Learning Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan, *Gravity Journal*, Volume 1 (1), Juni, hlm. 1-10.

Syarifuddin, N.H., (2016), ‘Guru Profesional Dan Penelitian Tindakan Kelas’, *Journal of Education Studiesx*, 1.1, pp. 1–12

Taula, S.R.,& Angreni, S., (2018), ‘Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa’, *Jurnal VARIDIKA*, 30.1, pp. 79–83, doi:10.23917/varidika.v30i1.6548

MODUL AJAR SENI RUPA

I. INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun : Khoirul Ihsan
Nama Sekolah : MI Padangsidimpuan Angkola Julu
Tahun Penyusunan : 2024
Modul Ajar : Seni Rupa
Kelas : IV
Alokasi Waktu : 2 JP x 35 menit

B. KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik dapat menganalisis masalah sampah kertas dalam kelestarian lingkungan sekitar
2. Peserta didik dapat membuat satu karya seni kerajinan dengan memanfaatkan sampah kertas

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Pada kegiatan pembelajaran ini akan dilatihkan dimensi profil pelajar pancasila tentang:

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhhlak mulia dengan cara melatih peserta didik berdoa sebelum dan sesudah belajar.
2. Bergotong royong dengan cara melatih peserta didik untuk saling membantu bekerjasama dalam kelompok saat melaksanakan kegiatan praktikum, diskusi, maupun presentasi hasil kerja kelompok.
3. Bernalar kritis dengan cara melatih peserta didik dengan pertanyaan-pertanyaan dalam peristiwa kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan topik materi.

D. SARANA DAN PRASARANA/ALAT DAN BAHAN

1. Ruang Kelas / Halaman
 2. Laptop
 3. Jaringan Internet/Wifi
 4. Buku Guru dan Buku Siswa Seni Rupa kelas IV serta sumber referensi lain
 5. Alat dan Bahan
- Pertemuan 1
- a) Alat Tulis
- Pertemuan 2
- a) Sampah kertas
 - b) Kardus bekas
 - c) Kalender bekas
 - d) Gunting
 - e) Cutter
 - f) Lem kayu
 - g) Lem kertas

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler (bukan berkebutuhan khusus)

F. Model Pembelajaran

1. Tatap Muka

II. KOMPETENSI INTI

A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menganalisis masalah sampah kertas dalam kelestarian lingkungan sekitar
2. Peserta didik dapat memilih dua bahan dari sampah kertas untuk dimanfaatkan dalam pembuatan seni kriya

3. Peserta didik dapat merancang seni kriya berdasarkan bahan sampah kertas yang telah dimilikinya
4. Peserta didik dapat membuat satu karya seni kerajinan dengan memanfaatkan sampah kertas

Capaian Pembelajaran :

1. Elemen Mengalami (*Experiencing*)
 - a. peserta didik mampu Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era
 - b. Peserta didik mampu Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi seni rupa
2. Elemen Merefleksikan (*Reflecting*)
peserta didik mampu Menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik
3. Elemen Berdampak (*Impacting*)
Memilih, menganalisa, menghasilkan karya untuk membangun kepribadian dan karakter yang berdampak pada diri sendiri dan orang lain

B. Pemahaman Bermakna

1. Dengan melakukan berbagai kegiatan pada pembelajaran ini, peserta didik mampu memahami dengan baik masalah lingkungan salah satunya adalah sampah plastic ia tidak bisa dilenyapkan atau dipunahkan sehingga jumlahnya terus bertambah seiring dengan benda-benda dari plastik yang terus diproduksi. Jalan keluar yang mungkin dilakukan adalah mendaur ulang sampah plastik atau mengolahkan menjadi benda yang berguna seperti vas bunga, wadah alat-alat tulis, akuarium atau hiasan.

C. Pertanyaan Pemantik

1. Apa yang ditimbulkan dengan limbah kertas terhadap lingkungan kita?
2. Apa kalian pernah melihat karya kriya yang memanfaatkan limbah kertas?
3. Bagaimana cara membuat karya kriya dari bahan limbah kertas?

D. Persiapan Pembelajaran

1. Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti Media Ajar guru Indonesia , menyiapkan lembar kerja peserta didik, dsb.
2. Guru mempersiapkan alat, bahan, dan media pembelajaran yang diperlukan

E. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Pertama (2 JP x 35 menit)

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan <ol style="list-style-type: none">1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, dan lain-lain), serta menyemangati peserta didik dengan tepukan, atau bernyanyi.2. Salah satu peserta didik memimpin pembacaan doa dilanjutkan dengan penegasan oleh guru tentang pentingnya berdoa sebelum memulai suatu kegiatan dalam rangka menanamkan keyakinan yang kuat terhadap kuasa Tuhan Yang Maha Esa dalam memahami ilmu yang dipelajari.3. Guru bertanya kepada peserta didik tentang kondisi siswa pada pagi hari ini.4. Guru mengadakan tes kemampuan awal melalui pertanyaan awal.5. Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran kali ini dan menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan serta hal-hal apa saja yang akan dinilai dari peserta didik selama proses pembelajaran.	10 menit

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak peserta didik untuk mengamati gambar yang di perlihatkan 2. Kemudian guru bertanya kepada peserta didik terkait gambar yang mereka amati. 3. Guru menyampaikan secara naratif (bercerita) tentang jenis-jenis sampah dan masalah yang di timbulkan 4. Guru mengajak siswa untuk menyebutkan contoh-contoh bahan limbah kertas di lingkungan sekitar mereka dan pengolahannya 5. Guru juga memperbolehkan peserta didik untuk berdiskusi dengan teman sebelahnya terkait contoh-contoh bahan limbah kertas di lingkungan sekitar mereka dan pengolahannya 6. Setelah penyampaian materi selesai guru akan membentuk tiga kelompok 7. Guru akan mengarahkan siswa untuk menentukan pertanyaan mendasar misalnya bagaimana cara kita untuk mengurangi limbah kertas di lingkungan sekolah maupun lingkungan rumah 8. Guru akan membuat perencanaan proyek 9. Siswa akan diminta untuk mengerjakan proyek tentang membuat karya seni rupa yang terbuat dari limbah kertas yaitu hiasan yang dapat ditempel di kelas ataupun di rumah 10. Guru akan menjelaskan bagaimana cara mengerjakan proyek tersebut 11. Setelah itu guru akan memberikan waktu kepada setiap kelompok untuk mengerjakan proyek tersebut 12. Guru akan memantau setiap pekerjaan yang dilakukan oleh siswa 13. Setelah pengerjaan proyek setiap kelompok selesai guru akan melakukan penilaian 14. Kemudian hasil pekerjaan peserta didik dibahas secara bersama-sama 15. Lalu guru akan membuat evaluasi tentang pengalaman setiap siswa dalam mengerjakan proyek tersebut 	50 menit
<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa menyimpulkan isi pembelajaran yang telah dilaksanakan. 2. Guru melaksanakan evaluasi proses pembelajaran. 3. Mengagendakan pekerjaan rumah 4. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan menyanyikan lagu, 	10 menit

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Nasional/Daerah dilanjutkan dengan doa, mengucapkan salam.	

F. Asesmen/ Penilian

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian

a. Penilaian Sikap

Catatan : berikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai

SB : sangat baik

B : baik

C : cukup

KB : kurang baik

b. Penilaian Kreativitas

Keterangan indikator kreativitas peserta didik:

NO	INDIKATOR	Rubrik			
		4	3	2	1
1	Rasa ingin tahu yang besar	Siswa menganalisis data menggunakan sumber dari buku dan bertanya pada guru	Siswa menganalisis data menggunakan sumber dari guru	Siswa menganalisis data dengan bertanya pada guru	Siswa tidak menganalisis data menggunakan buku atau bertanya kepada guru
2	Memberikan banyak gagasan dan usulan dengan Lancar dan tepat	Siswa memberikan banyak gagasan dan usulan dengan lancar dan tepat	Siswa memberikan banyak gagasan dan usulan dengan lancar namun kurang tepat	Siswa memberikan banyak gagasan dan usulan dengan cukup lancar namun tidak tepat	Siswa tidak memberikan banyak gagasan dan usulan
3	Mampu menyatakan pendapat secara	Siswa menyatakan pendapat secara	Siswa menyatakan pendapat secara	Siswa menyatakan pendapat secara	Siswa tidak menyatakan pendapat secara

	spontan dan tidak malu-malu	spontan dan tidak malu-malu dengan lancar dan Tepat	spontan dan tidak malu-malu dengan lancar namun kurang tepat	spontan dan tidak malu-malu dengan cukup lancar namun tidak tepat	spontan
4	Mempunyai daya imajinasi yang tinggi dan kuat	Siswa dapat membuat sebuah media atau produk dengan bagus dan rapid an sesuai dengan materi	Siswa dapat membuat sebuah media atau produk dengan dengan bagus dan rapi namun tidak sesuai materi	Siswa dapat membuat sebuah media atau produk dengan kurang bagus dan tidak sesuai materi	Siswa tidak dapat membuat sebuah media atau produk
5	Senang mencoba hal-hal baru	Siswa fokus dan semangat dalam menyelesaikan tugas	Siswa fokus namun kurang semangat dalam menyelesaikan tugas	Siswa kurang fokus dan tidak semangat dalam menyelesaikan tugas	Siswa tidak fokus dan tidak semangat dalam menyelesaikan tugas
6	Dapat bekerja sendiri dan juga berkelompok	Siswa kompak dalam menyelesaikan pekerjaan kelompok	Siswa kompak dalam menyelesaikan pekerjaan kelompok, namun masih melihat hasil kerja kelompok lain	Siswa kurang kompak dalam menyelesaikan pekerjaan kelompok	Siswa tidak kompak dalam menyelesaikan pekerjaan kelompok
7	Menyelesaikan proyek dengan tepat waktu	Menyelesaikan produk tepat pada waktu yang ditentukan	Menyelesaikan produk terlambat beberapa menit	Menyelesaikan produk setelah jam pelajaran selesai	Tidak menyelesaikan produk
8	Produk yang dihasilkan rapi dan menarik	Kompeten produk yang dihasilkan rapi dan menarik	Cukup kompeten produk yang dihasilkan rapi dan menarik	Kurang kompeten produk yang dihasilkan rapi dan menarik	Belum kompeten produk yang dihasilkan rapi dan menarik
9	Memadukan bahan yang berwarna sesuai dengan warna yang cocok	Kompeten dalam memadukan bahan	Cukup kompeten Kompeten dalam memadukan bahan	Kurang Kompeten dalam memadukan bahan	Belum Kompeten dalam memadukan bahan
10	Produk yang dihasilkan dapat dimengerti	Kompeten produk yang dihasilkan dapat dimengerti	Cukup Kompeten produk yang dihasilkan dapat dimengerti	Kurang Kompeten produk yang dihasilkan dapat dimengerti	Belum Kompeten produk yang dihasilkan dapat dimengerti

Rentang:

4 = Sangat Kreatif

3 = Kreatif

2 = Cukup Kreatif

1 = Kurang Kreatif

Untuk menentukan peningkatan kreativitas peserta didik digunakan rumus sebagai berikut:

$$SA = \frac{\sum SP}{\sum SM} \times 100\%$$

Keterangan :

SA = Skor akhir

SP = Skor yang diperoleh

SM = Skor maksimal yang diperoleh

Konvensi Nilai (skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	SB (Sangat Baik)
66-80	B	B (Baik)
51-65	C	C (Cukup)
26-50	D	D(kurang)
0- 25	E	Sangat kurang

LAMPIRAN II PENILAIAN KREATIVITAS

NO	INDIKATOR	Rubrik			
		4	3	2	1
1	Rasa ingin tahu yang besar	Siswa menganalisis data menggunakan sumber dari buku dan bertanya pada guru	Siswa menganalisis data menggunakan sumber dari guru	Siswa menganalisis data dengan bertanya pada guru	Siswa tidak menganalisis data menggunakan buku atau bertanya kepada guru
2	Memberikan banyak gagasan dan usulan dengan Lancar dan tepat	Siswa memberikan banyak gagasan dan usulan dengan lancar dan tepat	Siswa memberikan banyak gagasan dan usulan dengan lancar namun kurang tepat	Siswa memberikan banyak gagasan dan usulan dengan cukup lancar namun tidak tepat	Siswa tidak memberikan banyak gagasan dan usulan
3	Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu	Siswa menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu dengan lancar dan Tepat	Siswa menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu dengan lancar namun kurang tepat	Siswa menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu dengan cukup lancar namun tidak tepat	Siswa tidak menyatakan pendapat secara spontan
4	Mempunyai daya imajinasi yang tinggi dan kuat	Siswa dapat membuat sebuah media atau produk dengan bagus dan rapid an sesuai dengan materi	Siswa dapat membuat sebuah media atau produk dengan dengan bagus dan rapi namun tidak sesuai materi	Siswa dapat membuat sebuah media atau produk dengan kurang bagus dan tidak sesuai materi	Siswa tidak dapat membuat sebuah media atau produk
5	Senang mencoba hal-hal baru	Siswa fokus dan semangat dalam menyelesaikan tugas	Siswa fokus namun kurang semangat dalam menyelesaikan tugas	Siswa kurang fokus dan tidak semangat dalam menyelesaikan tugas	Siswa tidak fokus dan tidak semangat dalam menyelesaikan tugas
6	Dapat bekerja sendiri dan juga berkelompok	Siswa kompak dalam menyelesaikan pekerjaan kelompok	Siswa kompak dalam menyelesaikan pekerjaan kelompok, namun masih melihat hasil kerja kelompok	Siswa kurang kompak dalam menyelesaikan pekerjaan kelompok	Siswa tidak kompak dalam menyelesaikan pekerjaan kelompok

			lain		
7	Menyelesaikan proyek dengan tepat waktu	Menyelesaikan produk tepat pada waktu yang ditentukan	Menyelesaikan produk terlambat beberapa menit	Menyelesaikan produk setelah jam pelajaran selesai	Tidak menyelesaikan produk
8	Produk yang dihasilkan rapi dan menarik	Kompeten produk yang dihasilkan rapi dan menarik	Cukup kompeten produk yang dihasilkan rapi dan menarik	Kurang kompeten produk yang dihasilkan rapi dan menarik	Belum kompeten produk yang dihasilkan rapi dan menarik
9	Memadukan bahan yang berwarna sesuai dengan warna yang cocok	Kompeten dalam memadukan bahan	Cukup kompeten Kompeten dalam memadukan bahan	Kurang Kompeten dalam memadukan bahan	Belum Kompeten dalam memadukan bahan
10	Produk yang dihasilkan dapat dimengerti	Kompeten produk yang dihasilkan dapat dimengerti	Cukup Kompeten produk yang dihasilkan dapat dimengerti	Kurang Kompeten produk yang dihasilkan dapat dimengerti	Belum Kompeten produk yang dihasilkan dapat dimengerti

LAMPIRAN III FORMAT OBSERVASI KEGIATAN GURU

No	Aspek yang Diamati	Pernyataan	Ya	Tidak	
1	Kegiatan Pendahuluan	Memeriksa kesiapan siswa			
		Mengabsen siswa			
		Menyampaikan tujuan pembelajaran			
		Berdoa			
2	Kegiatan Inti	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran			
		Menyampaikan materi dengan jelas			
		Menguasai kelas			
		Mengasosiasikan siswa menjadi beberapa kelompok			
		Melaksanakan pembelajaran secara runtun			
		Menggunakan media dan sumber belajar yang efektif dan eisien			
		Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar			
		Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran			
3	Kegiatan Penutup	Memberikan tes soal diakhir pembelajaran			
		Membuat rangkuman pembelajaran			
		Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan tugas			
		Menutup pembelajaran			
Jumlah Skor					
Persentase					

TABEL OBSERVASI KEGIATAN GURU SIKLUS I PERTEMUAN I

No	Aspek yang Diamati	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Kegiatan Pendahuluan	Memeriksa kesiapan siswa	√	
		Mengapsen siswa	√	
		Menyampaikan tujuan pembelajaran		√
		Berdoa	√	
2	Kegiatan Inti	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran	√	
		Menyampaikan materi dengan jelas		√
		Menguasai kelas		√
		Mengasosiasikan siswa menjadi beberapa kelompok	√	
		Melaksanakan pembelajaran secara runtun		√
		Menggunakan media dan sumber belajar yang efektif dan eisien	√	
		Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar		√
3	Kegiatan Penutup	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	√	
		Berdoa	√	
		Membuat rangkuman pembelajaran		√
		Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan tugas		√
Jumlah Skor		9		

Padangsidimpuan, Sebtember 2024
Observer

Rizky Al Barkah Nasution

TABEL OBSERVASI KEGIATAN GURU SIKLUS I PERTEMUAN II

No	Aspek yang Diamati	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Kegiatan Pendahuluan	Memeriksa kesiapan siswa		✓
		Mengabsen siswa	✓	
		Menyampaikan tujuan pembelajaran	✓	
		Berdoa	✓	
2	Kegiatan Inti	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran	✓	
		Menyampaikan materi dengan jelas		✓
		Menguasai kelas		✓
		Mengasosiasikan siswa menjadi beberapa kelompok	✓	
		Melaksanakan pembelajaran secara runtun	✓	
		Menggunakan media dan sumber belajar yang efektif dan efisien	✓	
		Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar		✓
		Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	✓	
		Berdoa	✓	
		Membuat rangkuman pembelajaran		✓
3	Kegiatan Penutup	Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan tugas		✓
		Menutup pembelajaran	✓	
Jumlah Skor			10	

Padangsidimpuan, Sebtember 2024
Observer

Rizky Al Barkah Nasution

TABEL OBSERVASI KEGIATAN GURU SIKLUS II PERTEMUAN I

No	Aspek yang Diamati	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Kegiatan Pendahuluan	Memeriksa kesiapan siswa	√	
		Mengabsen siswa	√	
		Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
		Berdoa	√	
2	Kegiatan Inti	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran	√	
		Menyampaikan materi dengan jelas	√	
		Menguasai kelas		√
		Mengasosiasikan siswa menjadi beberapa kelompok	√	
		Melaksanakan pembelajaran secara runtun	√	
		Menggunakan media dan sumber belajar yang efektif dan efisien	√	
		Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar		√
		Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	√	
3	Kegiatan Penutup	Berdoa	√	
		Membuat rangkuman pembelajaran		√
		Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan tugas		√
		Menutup pembelajaran	√	
Jumlah Skor			12	

Padangsidimpuan, Sebtember 2024
Observer

Rizky Al Barkah Nasution

TABEL OBSERVASI KEGIATAN GURU SIKLUS II PERTEMUAN II

No	Aspek yang Diamati	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Kegiatan Pendahuluan	Memeriksa kesiapan siswa	√	
		Mengabsen siswa	√	
		Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
		Berdoa	√	
2	Kegiatan Inti	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran	√	
		Menyampaikan materi dengan jelas	√	
		Menguasai kelas	√	
		Mengasosiasikan siswa menjadi beberapa kelompok	√	
		Melaksanakan pembelajaran secara runtun	√	
		Menggunakan media dan sumber belajar yang efektif dan eisien	√	
		Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar		√
		Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran		√
3	Kegiatan Penutup	Berdoa	√	
		Membuat rangkuman pembelajaran	√	
		Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan tugas		√
		Menutup pembelajaran	√	
Jumlah Skor			13	

Padangsidimpuan, Sebtember 2024
Observer

Rizky Al Barkah Nasution

LAMPIRAN FORMAT OBSERVASI SISWA

NO	INDIKATOR/ ASPEK YANG DIAMATI	YA	TIDAK
	PRA PEMBELAJARAN		
1	Siswa menjawab salam yang diucapkan oleh guru		
2	Siswa berdoa bersama		
	MEMBUKA PEMBELAJARAN		
3	Aktif dalam menjawab absensi yang diajukan oleh guru		
4	Siswa secara fisik dan psikis siap untuk mengikuti proses pembelajaran		
	KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN		
	Memperhatikan tugas		
5	Siswa memperhatikan penjelasan guru		
6	Siswa mengajukan pendapat atau menjawab pertanyaan guru		
7	Siswa menanyakan hal-hal yang belum jelas		
	Menyimak penjelasan materi		
8	Siswa memperhatikan penjelasan materi		
9	Siswa mencatat penjelasan materi		
10	Siswa mengajukan pendapat atau menjawab pertanyaan guru		
11	Siswa menanyakan hal-hal yang belum jelas		
	Keterlibatan dalam pembangkitan pengetahuan awal		
12	Siswa menjawab pertanyaan guru		
13	Siswa menanggapi penjelasan guru		
14	Siswa mengemukakan pendapat atau alasan		
15	Siswa mengomentari pendapat teman		
	PENUTUP		
16	Siswa menyimpulkan materi pelajaran		
17	Siswa aktif dalam membuat rangkuman pelajaran		
18	Respon siswa dalam pemberian tugas		
	JUMLAH SKOR AKHIR		

TABEL OBSERVASI KEGIATAN SISWA SIKLUS I
PERTEMUAN I

NO	Nama Siswa	Aspek yang diamati																	Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1	Afiyah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	13
2	Adam	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	10
3	Adly	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	7
4	Akmal	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	9
5	Al Faiz	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	9
6	Bilkis	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	12
7	Daffa	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	10
8	Deni	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	14
9	Dzaki	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	10
10	Ikhsan	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	10
11	Irul	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	11
12	Meisyah	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	10
13	Nazwatul	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	10
14	Nurul	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	9
15	Rizki	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	11
16	Shofie	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	9
17	Sri	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	10
18	Suci	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	9

TABEL OBSERVASI KEGIATAN SISWA SIKLUS I
PERTEMUAN II

NO	Nama Siswa	Aspek yang diamati																	Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1	Afiyah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	15
2	Adam	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	11
3	Adly	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	10
4	Akmal	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	11
5	Al Faiz	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	11
6	Bilkis	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	14
7	Daffa	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	12
8	Deni	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	16
9	Dzaki	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	12
10	Ikhsan	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	11
11	Irul	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	13
12	Meisya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	13
13	Nazwatul	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	11
14	Nurul	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	11
15	Rizki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	14
16	Shofie	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	12
17	Sri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	14
18	Suci	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	11

TABEL OBSERVASI KEGIATAN SISWA SIKLUS II

PERTEMUAN I

NO	Nama Siswa	Aspek yang diamati																	Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1	Afiyah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	16	
2	Adam	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	13	
3	Adly	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	12	
4	Akmal	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	14	
5	Al Faiz	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	15	
6	Bilkis	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	15	
7	Daffa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	14	
8	Deni	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	
9	Dzaki	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	13	
10	Ikhsan	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	13	
11	Irul	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	13	
12	Meisya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	14	
13	Nazwatul	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	13	
14	Nurul	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	12	
15	Rizki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	14	
16	Shofie	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	14	
17	Sri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	15	
18	Suci	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	13	

TABEL OBSERVASI KEGIATAN SISWA SIKLUS II
PERTEMUAN II

NO	Nama Siswa	Aspek yang diamati																	Skor	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		
1	Afiyah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	
2	Adam	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	15	
3	Adly	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	14	
4	Akmal	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	15	
5	Al Faiz	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	16	
6	Bilkis	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	
7	Daffa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	15	
8	Deni	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	
9	Dzaki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	83
10	Ikhsan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	14
11	Irul	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
12	Meisya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	16
13	Nazwatul	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	14
14	Nurul	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	13	
15	Rizki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	16	
16	Shofie	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	15	
17	Sri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	16	
18	Suci	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	14	

LAMPIRAN IV DOKUMENTASI



Gambar 1. MI Padangsidimpuan Angkola Julu



Gambar 2. Siswa sedang berdoa sebelum memulai pembelajaran



Gambar 3. Siswa dibagi menjadi tiga kelompok



Gambar 4. Siswa sedang mengerjakan proyek yang telah diberikan



Gambar 5. Hasil proyek siswa pada siklus pertama



Gambar 6.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPuan
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

Nomor : B -3844 /Un.28/E.4a/TL.00/06/2024

2/ Juni 2024

Lampiran : -

Perihal : Izin Riset
Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala MI Padangsidimpuan Angkola Julu

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa:

Nama : Khoirul Ihsan
NIM : 1920500122
Semester : X (Sepuluh)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "**Peningkatan Kreativitas Siswa Menggunakan Model Project Based Learning dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV MI Padangsidimpuan Angkola Julu**".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul di atas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terima kasih.





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA PADANGSIDIMPUAN
MADRASAH IBTIDAIYAH PADANGSIDIMPUAN ANGKOLA JULU
(PERSIAPAN MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4 PADANGSIDIMPUAN)
Jalan Raya Angkola Julu Desa Joring Lombang
Kec. Padangsidimpuan Angkola Julu Kota Padangsidimpuan

SURAT KETERANGAN PELAKSANAAN PENELITIAN

Nomor : 570/MI.PSP.A1/02.20.04/11/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Amril Halim Siregar. S.Pd.I

NIP : 197306162007011040

Jabatan/golongan : Kepala Madrasah

Satuan kerja : MI Padangsidimpuan Angkola Julu

Berdasarkan surat dari Wakil Dekan Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor: B-3844/Un.28/E.4a/TL.00/06/2024 Tanggal 21 Juni 2024 tentang permohonan Izin Mengadakan Penelitian Untuk Penulisan Skripsi dari Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, menerangkan dengan sebenarnya:

Nama : Khoirul Ihsan

Nim : 1920500122

Fakultas/Prodi : Tarbiyah/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Alamat : LK. I Kel. Losung Batu Padangsidimpuan

Telah melakukan penelitian di MI Padangsidimpuan Angkola Julu, Kecamatan Padangsidimpuan, Kota Padangsidimpuan untuk keperluan skripsi dengan judul "Peningkatan Kreativitas Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV MI Padangsidimpuan Angkola Julu, Kota Padangsidimpuan."

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padangsidimpuan, 5 November 2024

