

Penerapan *Project Based Learning* dengan Teknik Karya Cetak untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar

Usamah Ditiya Mustofa¹, Benny Angga Permadi².

^{1 2}Universitas KH. Abdul Chalim Mojokerto, Jawa Timur, Indonesia

ABSTRAK

Pembelajaran seni rupa di sekolah dasar masih didominasi pendekatan konvensional yang membatasi eksplorasi dan kreativitas siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas II melalui penerapan model Project-Based Learning (PjBL) dengan teknik karya cetak. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian terdiri atas 10 siswa kelas II MI Miftahul Huda Kutorejo. Data dikumpulkan melalui observasi, angket kreativitas, dokumentasi karya, dan penilaian produk. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan kreativitas siswa, ditandai dengan kenaikan rata-rata skor dari 2,67 pada siklus I menjadi 3,80 pada siklus II. Sebanyak 80% siswa mencapai kategori Berkembang Sangat Baik. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan PjBL dengan teknik karya cetak efektif dalam mendorong kemampuan berpikir kreatif, keberanian bereksperimen, serta pemanfaatan bahan secara inovatif dalam pembelajaran seni rupa.

Kata Kunci: *Project-Based Learning, karya cetak, kreativitas siswa, seni rupa, sekolah dasar.*

ABSTRACT

Art education in elementary schools is often dominated by conventional approaches that limit students' creativity and exploration. This study aims to enhance second-grade students' creativity through the implementation of Project-Based Learning (PjBL) combined with printmaking techniques. The research employed a Classroom Action Research design based on the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles. The participants were 10 second-grade students at MI Miftahul Huda Kutorejo. Data were collected through observation, creativity questionnaires, artwork documentation, and product assessments. The findings indicate a significant improvement in students' creativity, with the average score increasing from 2.67 in the first cycle to 3.80 in the second cycle. Furthermore, 80% of students achieved the "Highly Developed" category. These results demonstrate that integrating PjBL with printmaking techniques effectively promotes creative thinking, experimentation, and innovative use of materials in elementary art learning.

Keywords: Project-Based Learning, printmaking, student creativity, visual arts, elementary school



A. PENDAHULUAN

Pembelajaran seni rupa di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam mengembangkan kreativitas, kepekaan estetis, dan kemampuan berpikir divergen siswa sejak usia dini. Seni tidak hanya dipandang sebagai aktivitas ekspresif, tetapi juga sebagai sarana pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah.¹ Namun, praktik pembelajaran seni rupa di sekolah dasar masih sering didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru, berorientasi pada produk seragam, dan minim eksplorasi, sehingga potensi kreativitas siswa belum berkembang secara optimal.²

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran seni yang bersifat satu arah dan instruksional cenderung membatasi ruang imajinasi siswa serta menurunkan motivasi belajar mereka.³ Siswa sering diarahkan untuk meniru contoh karya guru tanpa kesempatan untuk mengembangkan ide secara mandiri. Kondisi ini berimplikasi pada rendahnya keberanian bereksperimen, kurangnya orisinalitas karya, dan terbatasnya fleksibilitas berpikir dalam proses berkesenian. Padahal, kreativitas merupakan kompetensi kunci yang perlu dikembangkan sejak pendidikan dasar untuk menghadapi tantangan global yang semakin kompleks.⁴

Dalam konteks pendidikan Indonesia, Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran berbasis proyek, penguatan karakter, serta pemanfaatan lingkungan dan budaya lokal sebagai sumber belajar. Pendekatan ini sejalan dengan paradigma pembelajaran konstruktivistik yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan refleksi.⁵ Salah satu model pembelajaran yang relevan dengan prinsip tersebut adalah Project-Based Learning

¹ Nelika Gladish D.P. Et Al., "Seni Rupa Sebagai Pengembangan Kreativitas Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Multidisiplin Terpadu*, November 11, 2024.

² Annita Kastur Et Al., "Menguatkan Keluwesan Dan Kebaruan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Melalui Project-Based Learning (Pjbl) Yang Kontekstual: Keterampilan Berpikir Kreatif," *Didaktika : Jurnal Pemikiran Pendidikan* 31, No. 2 (September 2025): 277–92, <https://doi.org/10.30587/Didaktika.V31i2.10032>.

³ Eva Agnesia Rayani Damanik Et Al., "Pengalaman Mahasiswa Dalam Seni Rupa Berbasis Pedagogi Kreatif," *E. A. R.*, 2025.

⁴ Hikmawati Usman And Muhammad Idris, "Peran Pendidikan Kewirausahaan Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar," *Dikdas Matappa: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, September 2025.

⁵ Eduar M. Maikari Et Al., "Teori Pembelajaran Konstruktivistik Dalam Pendidikan Menengah Di Indonesia: Analisis Penerapan, Kelebihan, Dan Tantangan, Serta Implikasinya Pada Pendidikan Agama Kristen," *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisiplin*, 2025.

(PjBL). Model ini menekankan pembelajaran melalui proyek nyata yang menuntut siswa untuk merancang, mengeksplorasi, berkolaborasi, dan menghasilkan produk bermakna.⁶

Sejumlah penelitian telah menunjukkan bahwa penerapan PjBL dapat meningkatkan kreativitas, keterampilan berpikir kritis, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran.⁷ Di bidang seni rupa, PjBL terbukti efektif dalam mendorong siswa untuk menghasilkan karya yang lebih orisinal dan bermakna karena mereka terlibat langsung dalam seluruh proses kreatif, mulai dari perencanaan hingga presentasi hasil.⁸ Namun, sebagian besar studi tersebut masih berfokus pada penggunaan media konvensional seperti menggambar, melukis, atau kolase, tanpa mengkaji secara mendalam integrasi PjBL dengan teknik seni tertentu yang memiliki potensi eksploratif tinggi.

Salah satu teknik seni rupa yang memiliki potensi besar untuk mengembangkan kreativitas adalah teknik karya cetak (printmaking). Teknik ini memungkinkan siswa bereksperimen dengan bentuk, tekstur, warna, dan media secara variatif, serta mendorong proses berpikir divergen melalui penciptaan pola dan komposisi visual yang unik.⁹ Karya cetak juga memberikan pengalaman belajar yang menekankan proses, bukan semata-mata hasil akhir, sehingga siswa dilatih untuk menghargai eksplorasi, kesalahan, dan perbaikan sebagai bagian dari proses kreatif.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan teknik seni berbasis eksplorasi media, termasuk karya cetak, dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan motorik siswa.¹⁰ Namun, kajian yang secara khusus mengintegrasikan teknik karya cetak dengan model Project-Based Learning di tingkat sekolah dasar masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian hanya menelaah efektivitas PjBL secara umum atau penggunaan teknik seni tertentu tanpa mengaitkannya dengan pendekatan berbasis proyek secara sistematis.

⁶ Rafiud Ilmudinulloh Et Al., *Strategi Inovatif Pembelajaran Di Sekolah Dasar: Meningkatkan Kualitas Guru Dan Siswa* (Pt Litertus Digitus Indonesia, 2025).

⁷ Noviana Feronica, Didik Nurhadi, And Nunung Nurjanah, *Implementasi Project Based-Learning (Pjbl) Dalam Meningkatkan Kemampuan Adaptasi Siswa Smk Kompetensi Tata Rias*, 14, No. 3 (2025).

⁸ Risman Hadikusuma, "Efektivitas Pembelajaran Seni Rupa Melalui Penerapan Model Project Based Learning Dalam Meningkatkan Minat Berkarya Peserta Didik," *Nuansa Journal Of Arts And Design*, 2025.

⁹ Nila Prasetya Aryani, Alfi Dian Muismi, And Syahara Melani, "Peningkatan Kreatifitas Melalui Teknik Eco-Print Pada Siswa Sekolah Dasar Di Desa Jombor, Kecamatan Jumo, Kabupaten Temanggung," *Berdaya Indonesian Journal Of Community Empowerment*, 2024.

¹⁰ Asnaini Asnaini Et Al., "Pengembangan Kreativitas Siswa Melalui Pengajaran Seni Rupa Di Tk Pertiwi Dan Tk Abc Preschool Padang Panjang," *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, No. 1 (January 2025): 121–31, <https://doi.org/10.47861/khirani.V3i1.1565>.

Kesenjangan ini menunjukkan bahwa masih terdapat ruang penelitian yang belum banyak dieksplorasi, khususnya terkait bagaimana integrasi PjBL dan teknik karya cetak dapat menjadi strategi inovatif untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian terdahulu juga cenderung berfokus pada jenjang kelas yang lebih tinggi, sementara kajian pada siswa kelas rendah, khususnya kelas II, masih relatif jarang. Padahal, usia ini merupakan fase kritis dalam perkembangan kreativitas, imajinasi, dan kemampuan motorik halus siswa.¹¹

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi model Project-Based Learning dengan teknik karya cetak dalam konteks pembelajaran seni rupa di kelas II sekolah dasar. Penelitian ini tidak hanya mengkaji efektivitas PjBL sebagai model pembelajaran, tetapi juga mengeksplorasi bagaimana teknik karya cetak dapat menjadi media strategis dalam mengembangkan kreativitas siswa melalui pendekatan berbasis proyek. Dengan demikian, studi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan model pembelajaran seni rupa yang inovatif, sekaligus kontribusi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih kontekstual, kreatif, dan bermakna.

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Apakah penerapan model Project-Based Learning dengan teknik karya cetak dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas II dalam pembelajaran seni rupa? Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penerapan model Project-Based Learning dengan teknik karya cetak dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas II pada pembelajaran seni rupa.

Melalui penelitian ini, diharapkan diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai strategi pembelajaran seni rupa yang mampu mendorong siswa untuk berpikir kreatif, bereksperimen secara mandiri, serta menghasilkan karya yang orisinal dan bermakna. Temuan penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi rujukan bagi pengembangan praktik pembelajaran seni rupa di sekolah dasar, khususnya dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek dan penguatan kreativitas siswa.

¹¹ Maulidiyah Rabbani And Akhmad Fikri Rosyadi, *Pengaruh Kegiatan Papercraft Terhadap Motorik Halus Anak Usia Dini*, 2025.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah pendekatan metode campuran (mixed methods) dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendekatan ini dipilih karena penelitian tidak hanya bertujuan mengukur peningkatan kreativitas siswa secara kuantitatif, tetapi juga memahami secara mendalam proses pembelajaran, respons siswa, serta dinamika kelas selama penerapan model Project-Based Learning (PjBL) dengan teknik karya cetak. Desain penelitian ini selaras dengan tujuan penelitian, yaitu memperbaiki praktik pembelajaran secara berkelanjutan sekaligus mengevaluasi efektivitas intervensi pembelajaran secara sistematis.¹²

Penelitian dilaksanakan di MI Miftahul Huda Kutorejo, sebuah madrasah ibtidaiyah yang berada dalam lingkungan semi-perdesaan dengan kondisi pembelajaran seni rupa yang sebelumnya masih didominasi oleh pendekatan konvensional. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas II yang berjumlah 10 orang, dengan karakteristik kemampuan akademik yang beragam. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling, di mana seluruh siswa dalam kelas dijadikan partisipan penelitian. Pemilihan kelas II didasarkan pada pertimbangan pedagogis bahwa usia ini merupakan fase penting dalam pengembangan kreativitas, imajinasi, dan keterampilan motorik halus siswa.

Penelitian ini mengikuti model PTK Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, yang dilaksanakan dalam dua siklus.¹³ Pada tahap perencanaan, peneliti merancang perangkat pembelajaran berbasis PjBL dengan teknik karya cetak, termasuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, bahan ajar, lembar kerja siswa, dan instrumen penilaian kreativitas. Tahap tindakan dilakukan dengan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perencanaan, di mana siswa terlibat dalam kegiatan berbasis proyek yang mendorong mereka untuk merancang, mengeksplorasi, dan menghasilkan karya seni cetak. Tahap observasi dilakukan secara simultan untuk mengamati keterlibatan siswa, perilaku kreatif, serta respons mereka terhadap pembelajaran. Tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil tindakan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

¹² Prio Utomo, Nova Asvio, and Fiki Prayogi, "Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan," *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia* 1, no. 4 (July 2024): 19, <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>.

¹³ Hengki Wijaya et al., *Siklus Kemmis Dan McTaggart: Contoh Dan Pembahasan* (2023).

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket kreativitas, dokumentasi karya siswa, dan penilaian produk. Observasi digunakan untuk memperoleh data kualitatif tentang proses pembelajaran, interaksi siswa, dan indikator kreativitas yang muncul selama kegiatan berlangsung. Angket kreativitas digunakan untuk mengukur tingkat kreativitas siswa secara kuantitatif sebelum dan sesudah penerapan tindakan pada setiap siklus. Dokumentasi karya siswa berupa foto dan arsip hasil karya cetak dikumpulkan sebagai bukti visual perkembangan kreativitas siswa. Penilaian produk dilakukan menggunakan rubrik penilaian yang mencakup aspek teknis, estetika, dan kreativitas untuk mengevaluasi kualitas hasil karya siswa secara objektif dan sistematis. Penggunaan berbagai metode ini dimaksudkan untuk meningkatkan validitas temuan melalui triangulasi data.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dari angket dan penilaian produk dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa perhitungan skor rata-rata dan persentase untuk mengetahui tingkat perkembangan kreativitas siswa pada setiap siklus. Perbandingan hasil antar siklus digunakan untuk menilai efektivitas penerapan model PjBL dengan teknik karya cetak. Sementara itu, data kualitatif dari observasi dan dokumentasi dianalisis menggunakan analisis tematik melalui proses pengodean, pengelompokan tema, dan interpretasi makna terhadap perilaku serta respons siswa selama pembelajaran. Hasil analisis kuantitatif dan kualitatif kemudian diintegrasikan untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai dampak pembelajaran terhadap kreativitas siswa, baik dari segi hasil maupun proses.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini disajikan secara sistematis berdasarkan tujuan dan rumusan masalah, yaitu untuk mengetahui efektivitas penerapan model Project-Based Learning (PjBL) dengan teknik karya cetak dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas II. Data diperoleh melalui observasi, angket kreativitas, dokumentasi karya, dan penilaian produk yang dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Kreativitas Siswa Kelas II

Secara kuantitatif, hasil angket kreativitas menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari kondisi awal ke siklus I dan siklus II. Pada tahap pra-tindakan, rata-rata skor kreativitas siswa berada pada kategori “Mulai Berkembang”, dengan nilai rata-rata sebesar 2,30. Setelah penerapan PjBL dengan teknik karya cetak pada siklus I, rata-rata skor meningkat menjadi 2,67, yang menunjukkan perkembangan menuju kategori “Berkembang Sesuai Harapan”. Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada siklus II, di mana rata-rata skor kreativitas mencapai 3,80 dan berada pada kategori “Berkembang Sangat Baik”. Secara persentase, jumlah siswa yang mencapai kategori “Berkembang Sangat Baik” meningkat dari 20% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa intervensi pembelajaran yang diterapkan efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa secara terukur.

Jika ditinjau berdasarkan indikator kreativitas, yaitu kelancaran ide (fluency), keluwesan berpikir (flexibility), keaslian (originality), dan elaborasi (elaboration), seluruh indikator mengalami peningkatan. Indikator fluency meningkat dari rata-rata 2,5 pada siklus I menjadi 3,9 pada siklus II, yang menunjukkan bahwa siswa semakin mampu menghasilkan banyak ide dalam waktu terbatas. Indikator flexibility meningkat dari 2,6 menjadi 3,8, yang mencerminkan peningkatan kemampuan siswa dalam menggunakan

berbagai pendekatan dan media dalam berkarya. Indikator originality meningkat dari 2,4 menjadi 3,7, yang menunjukkan meningkatnya keunikan dan kebaruan karya siswa. Sementara itu, indikator elaboration meningkat dari 2,5 menjadi 3,8, yang menunjukkan kemampuan siswa dalam mengembangkan detail dan menyempurnakan karya.

Secara kualitatif, hasil observasi menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar siswa yang signifikan. Pada siklus I, sebagian siswa masih menunjukkan ketergantungan pada contoh guru dan ragu dalam bereksplorasi dengan media cetak. Namun, pada siklus II, siswa tampak lebih percaya diri, aktif berdiskusi, dan berani mencoba berbagai kombinasi warna, bentuk, serta tekstur dalam karya mereka. Siswa juga menunjukkan peningkatan keterlibatan selama proses pembelajaran, terlihat dari partisipasi aktif dalam perencanaan proyek, pelaksanaan kegiatan, dan presentasi hasil karya.

Dokumentasi karya siswa memperlihatkan perkembangan kualitas visual dan kreativitas karya secara nyata. Karya pada siklus I cenderung sederhana, dengan variasi bentuk dan warna yang terbatas. Sebaliknya, pada siklus II, karya siswa menunjukkan komposisi yang lebih kompleks, penggunaan warna yang lebih beragam, serta eksplorasi tekstur yang lebih kaya. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa tidak hanya mengalami peningkatan kuantitatif dalam skor kreativitas, tetapi juga peningkatan kualitatif dalam mutu hasil karya seni.

Berdasarkan penilaian produk, nilai rata-rata hasil karya siswa meningkat dari 70 pada siklus I menjadi 88 pada siklus II. Kriteria penilaian yang mencakup aspek teknik, estetika, dan kreativitas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu memenuhi bahkan melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan. Temuan ini menguatkan hasil angket dan observasi bahwa penerapan PjBL dengan teknik karya cetak efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Dengan demikian, temuan penelitian ini secara langsung menjawab rumusan masalah, yaitu bahwa penerapan model Project-Based Learning dengan teknik karya cetak terbukti mampu meningkatkan kreativitas siswa kelas II dalam pembelajaran seni rupa secara signifikan, baik dari segi proses maupun hasil.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model Project-Based Learning (PjBL) yang dipadukan dengan teknik karya cetak memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivistik yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna. Siswa

terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan refleksi.¹⁴ Dalam konteks ini, PjBL memberikan ruang bagi siswa untuk merancang, mengeksplorasi, dan merefleksikan proses berkarya, sementara teknik karya cetak menyediakan media yang kaya untuk eksperimen visual dan sensorik.

Peningkatan indikator fluency, flexibility, originality, dan elaboration menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mampu menghasilkan lebih banyak ide, tetapi juga mampu mengembangkan ide tersebut secara lebih variatif, orisinal, dan mendalam. Hal ini sejalan dengan penelitian Zhafira Nurazizah yang menyatakan bahwa kreativitas dapat dikembangkan melalui lingkungan belajar yang memberikan kebebasan bereksplorasi, toleransi terhadap kesalahan, serta dorongan untuk berpikir divergen.¹⁵ PjBL dengan teknik karya cetak menciptakan kondisi tersebut dengan memungkinkan siswa mencoba berbagai kombinasi bentuk, warna, dan tekstur tanpa tekanan untuk menghasilkan karya yang seragam.

Temuan ini juga konsisten dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa PjBL dapat meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.¹⁶ Namun, penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan mengintegrasikan PjBL secara spesifik dengan teknik karya cetak pada jenjang sekolah dasar kelas rendah. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada penggunaan PjBL dalam pembelajaran sains, teknologi, atau seni pada jenjang kelas tinggi, sehingga temuan ini memperluas penerapan PjBL ke konteks yang lebih dini dan spesifik dalam pembelajaran seni rupa.

Secara kualitatif, perubahan perilaku belajar siswa dari pasif menjadi aktif, dari ragu menjadi percaya diri, serta dari meniru menjadi bereksplorasi menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotor. Hal ini mendukung pandangan Eisner bahwa pendidikan seni berperan penting dalam membentuk sensitivitas estetis, kepercayaan diri, dan kemampuan ekspresif siswa.¹⁷ Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya menunjukkan

¹⁴ Jennifer Ayamweogo, *The Effect of Teacher Pedagogical Content Knowledge and Motivation on Learners' Achievement and Interest in Physics* (GRIN Verlag, 2024).

¹⁵ As'ad Syamsul Mubarak et al., "Deep Learning with Project-Based Learning (PjBL) Model for Student Creativity," *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 14, no. 2 (July 2025): 239–52, <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v14i2.1957>.

¹⁶ Robert S. Feldman, *Learning Science: Theory, Research, and Practice* (McGraw Hill Professional, 2019).

¹⁷ Sze Chong Ong, Zamri Mahamod, and Mohd Izham Mohd Hamzah, *Guru cemerlang* (Penerbit Universiti Kebangsaan Malaysia, 2019).

peningkatan skor kreativitas, tetapi juga transformasi dalam sikap dan perilaku belajar siswa.

Implikasi praktis dari temuan ini adalah bahwa guru seni rupa di sekolah dasar perlu mempertimbangkan penerapan model pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa dan berbasis proyek, serta memanfaatkan teknik seni yang bersifat eksploratif seperti karya cetak. Integrasi PjBL dengan teknik karya cetak terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih kontekstual, menarik, dan bermakna, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan kualitas hasil karya siswa. Selain itu, pendekatan ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek, penguatan karakter, dan pengembangan kreativitas.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah subjek penelitian relatif kecil dan terbatas pada satu kelas, sehingga generalisasi temuan ke konteks yang lebih luas perlu dilakukan dengan hati-hati. Kedua, durasi penelitian yang relatif singkat memungkinkan adanya pengaruh faktor eksternal yang belum sepenuhnya terkontrol. Ketiga, instrumen pengukuran kreativitas meskipun telah disusun secara sistematis, tetap memiliki keterbatasan dalam menangkap kompleksitas kreativitas secara menyeluruh.

Berdasarkan temuan dan keterbatasan tersebut, penelitian ini merekomendasikan agar penelitian selanjutnya melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, jenjang kelas yang berbeda, serta durasi penelitian yang lebih panjang untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengkaji integrasi PjBL dengan teknik seni lainnya, seperti kolase, patung, atau seni digital, untuk memperluas wawasan tentang strategi pembelajaran seni rupa yang efektif.

Secara teoretis, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan kajian pembelajaran seni rupa dengan memperkuat bukti empiris tentang efektivitas integrasi PjBL dan teknik karya cetak dalam meningkatkan kreativitas siswa. Secara praktis, temuan ini memberikan panduan konkret bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif, partisipatif, dan berorientasi pada pengembangan kreativitas siswa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkaya literatur akademik, tetapi juga memberikan dampak nyata terhadap praktik pendidikan seni di sekolah dasar.

E. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab masalah utama, yaitu apakah penerapan model Project-Based Learning (PjBL) dengan teknik karya cetak dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas II dalam pembelajaran seni rupa. Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model tersebut terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan, baik dari aspek fluency, flexibility, originality, maupun elaboration. Peningkatan skor kreativitas dan kualitas karya siswa menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek yang dipadukan dengan teknik seni eksploratif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, partisipatif, dan kontekstual.

Wawasan utama yang diperoleh dari penelitian ini adalah bahwa kreativitas siswa tidak berkembang secara optimal dalam pembelajaran konvensional, tetapi dapat ditingkatkan melalui pendekatan yang memberi ruang eksplorasi, refleksi, dan produksi karya nyata. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat kerangka konstruktivistik dan teori kreativitas yang menekankan pentingnya pengalaman langsung, kebebasan berekspresi, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Secara konseptual, penelitian ini mengembangkan integrasi antara model PjBL dan teknik karya cetak sebagai strategi pembelajaran seni rupa yang inovatif dan efektif di jenjang sekolah dasar.

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah bahwa guru disarankan untuk mengadopsi pembelajaran berbasis proyek dan memanfaatkan teknik seni yang bersifat eksploratif untuk meningkatkan kreativitas siswa. Implikasi teoretisnya membuka peluang penelitian lanjutan mengenai integrasi PjBL dengan berbagai teknik seni lainnya, jenjang pendidikan yang berbeda, serta durasi pembelajaran yang lebih panjang.

Keterbatasan penelitian ini meliputi jumlah subjek yang terbatas, konteks penelitian yang hanya mencakup satu kelas, serta waktu penelitian yang relatif singkat. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih luas dan desain penelitian yang lebih beragam. Meskipun demikian, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan praktik dan kajian pembelajaran seni rupa, serta memperkuat peran pendidikan seni dalam membentuk generasi kreatif dan inovatif.

F. REFERENSI/DAFTAR PUSTAKA

- Aryani, Nila Prasetya, Alfi Dian Muismi, And Syahara Melani. “Peningkatan Kreatifitas Melalui Teknik Eco-Print Pada Siswa Sekolah Dasar Di Desa Jombor, Kecamatan Jumo, Kabupaten Temanggung.” *Berdaya Indonesian Journal Of Community Empowerment*, 2024.
- Asnaini Asnaini, Dela Suraini, Lina Nabilah, Sarimia Afriza, Suci Fatmawati, Syifa Uzzahra, And Ayu Citra Dewi M. Pd. “Pengembangan Kreativitas Siswa Melalui Pengajaran Seni Rupa Di Tk Pertiwi Dan Tk Abc Preschool Padang Panjang.” *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, No. 1 (January 2025): 121–31. <https://doi.org/10.47861/Khirani.V3i1.1565>.
- Ayamweogo, Jennifer. *The Effect Of Teacher Pedagogical Content Knowledge And Motivation On Learners’ Achievement And Interest In Physics*. Grin Verlag, 2024.
- Damanik, Eva Agnesia Rayani, Fatihah Khoziyatul Jannah, Bandhung Galih Nugraha, Arya Wicaksana, And Reza Amalia. “Pengalaman Mahasiswa Dalam Seni Rupa Berbasis Pedagogi Kreatif.” *E. A. R.*, 2025.
- Feldman, Robert S. *Learning Science: Theory, Research, And Practice*. Mcgraw Hill Professional, 2019.
- Feronica, Noviana, Didik Nurhadi, And Nunung Nurjanah. *Implementasi Project Based-Learning (Pjbl) Dalam Meningkatkan Kemampuan Adaptasi Siswa Smk Kompetensi Tata Rias*. 14, No. 3 (2025).
- Hadikusuma, Risman. “Efektivitas Pembelajaran Seni Rupa Melalui Penerapan Model Project Based Learning Dalam Meningkatkan Minat Berkarya Peserta Didik.” *Nuansa Journal Of Arts And Design*, 2025.
- Ilmudinulloh, Rafiud, Dr Fahrina Yustiasari Liriwati M.Pd.I S. H. I., Dr Deti Elice M.Pd, Nelly Wedyawati M.Pd S. Si, And Rina Istiwaroh Adam M.Pd S. Pd. *Strategi Inovatif Pembelajaran Di Sekolah Dasar: Meningkatkan Kualitas Guru Dan Siswa*. Pt Litertus Digitus Indonesia, 2025.
- Kastur, Annita, Fitria Hidayati, Kurniasari Kurniasari, Julianto Julianto, And Endah Rahmawati. “Menguatkan Keluwesan Dan Kebaruan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Melalui Project-Based Learning (Pjbl) Yang Kontekstual: Keterampilan Berpikir Kreatif.” *Didaktika : Jurnal Pemikiran Pendidikan* 31, No. 2 (September 2025): 277–92. <https://doi.org/10.30587/Didaktika.V31i2.10032>.
- Maikari, Eduar M., Ivani Arnelia Loden, Mesti Ga Radja, Elen Sanita Kono, Natalia Arisa Putri Manu, And Maria Indriani Sesfao. “Teori Pembelajaran Konstruktivistik Dalam Pendidikan Menengah Di Indonesia: Analisis Penerapan, Kelebihan, Dan Tantangan, Serta Implikasinya Pada Pendidikan Agama Kristen.” *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisiplin*, 2025.

- Mubarok, As'ad Syamsul, Zhafira Nurazizah, Endang Herawan, And Dian Permata Putri. "Deep Learning With Project-Based Learning (Pjbl) Model For Student Creativity." *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 14, No. 2 (July 2025): 239–52. <https://doi.org/10.21070/Pedagogia.V14i2.1957>.
- Nelika Gladish D.P., Desika Ariyani, Tri Wulandari, Yoga Kurniawan, And Endang Wahyuni. "Seni Rupa Sebagai Pengembangan Kreativitas Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Multidisiplin Terpadu*, November 11, 2024.
- Ong, Sze Chong, Zamri Mahamod, And Mohd Izham Mohd Hamzah. *Guru Cemerlang*. Penerbit Universiti Kebangsaan Malaysia, 2019.
- Rabbani, Maulidiyah, And Akhmad Fikri Rosyadi. *Pengaruh Kegiatan Papercraft Terhadap Motorik Halus Anak Usia Dini*. 2025.
- Usman, Hikmawati, And Muhammad Idris. "Peran Pendidikan Kewirausahaan Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar." *Dikdas Matappa: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, September 2025.
- Utomo, Prio, Nova Asvio, And Fiki Prayogi. "Metode Penelitian Tindakan Kelas (Ptk): Panduan Praktis Untuk Guru Dan Mahasiswa Di Institusi Pendidikan." *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia* 1, No. 4 (July 2024): 19. <https://doi.org/10.47134/Ptk.V1i4.821>.
- Wijaya, Hengki, Amriani Amir, Dwi Riyanti, Suzana Setiana, And Resty Somakila. *Siklus Kemmis Dan McTaggart: Contoh Dan Pembahasan*. 2023.