

PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Eugenia Gracia Sabu Hekin, Melsya Firtikasari

Eugenia.gracia_pgsd23@nusaputra.ac.id

Melsya.firtikasari@nusaputra.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar melalui penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran seni rupa. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada kondisi kelas V SDK Riangkotek, di mana proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah, minim kegiatan praktik belajar, serta keterbatasan media pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya keaktifan belajar dan keterampilan berpikir kritis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang terlibat dalam kegiatan eksplorasi, serta jarang mengemukakan ide dan pendapat. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penerapan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran seni rupa memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan keaktifan siswa, namun diperlukan dukungan fasilitas, kesiapan guru, serta perencanaan pembelajaran yang matang agar implementasinya berjalan optimal.

Kata Kunci: *Project Based Learning, Seni Rupa, Berpikir Kritis*

ABSTRACT

This study aims to analyze the critical thinking skills of elementary school students through the application of the *Project Based Learning* (PjBL) model in fine arts learning. The background of this study is based on the conditions of class V SDK Riangkotek, where the learning process is still dominated by lecture methods, minimal learning practice activities, and limited learning media so that it has an impact on low learning activity and critical thinking skills. The results of the study show that conventional learning causes students to tend to be passive, less involved in exploration activities, and rarely express ideas and opinions. The conclusion of this study is that the application of the *Project Based Learning* model in fine arts learning has great potential in improving critical thinking skills and student activity, but it requires support from facilities, teacher readiness, and thorough learning planning so that its implementation runs optimally.

Keywords: *Project Based Learning, Fine Arts, Critical Thinking*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir, kreativitas, serta sikap yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan perkembangan zaman. Pada jenjang sekolah dasar, proses pembelajaran memiliki peran penting karena menjadi tahap awal dalam menanamkan dasar-dasar pengetahuan, keterampilan, serta pembentukan karakter (Istiqamah, N., 2024). Oleh karena itu, pembelajaran di Sekolah Dasar perlu dirancang secara inovatif agar mampu mengembangkan potensi siswa secara optimal.

Namun pada kenyataannya, proses pembelajaran seni rupa di sekolah dasar masih sering dilakukan secara konvensional dan berpusat pada guru. Guru cenderung memberikan contoh karya kemudian meminta siswa untuk menirukan, sehingga siswa kurang memiliki kesempatan untuk mengembangkan ide dan kreativitas secara mandiri. Kondisi tersebut menyebabkan siswa menjadi kurang aktif, kurang motivasi, serta kurang

berani dalam mengekspresikan gagasan melalui karya seni (Fadhilah, Rahmawati, 2025). Pembelajaran yang monoton juga dapat menimbulkan rasa bosan sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDK Riangkotek, khususnya pada siswa kelas V, menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran seni rupa masih terdapat beberapa permasalahan. Siswa cenderung kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, sebagian siswa kurang percaya diri dalam menuangkan ide ke dalam karya seni, serta motivasi belajar siswa masih tergolong rendah. Selain itu, kegiatan pembelajaran lebih banyak berfokus pada hasil karya dibandingkan proses kreatif siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi ide dan kreativitasnya. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Project Based Learning* (PjBL). Model pembelajaran ini menekankan pada kegiatan belajar melalui proyek yang memungkinkan siswa untuk bekerja secara kolaboratif dalam menyelesaikan suatu tugas atau menghasilkan produk tertentu (Widyastika, D., Nasution, M., dan Misykah, 2025).

Model *Project Based Learning* juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara lebih bermakna melalui pengalaman langsung. Dalam proses pembelajaran berbasis proyek, siswa didorong untuk merancang, membuat, serta mempresentasikan hasil karya mereka. Proses tersebut dapat meningkatkan kreativitas siswa karena mereka diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi ide dan menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapi selama proses berbasis proyek (Lestari & Brahma, 2024). Selain itu, pembelajaran berbasis proyek juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena kegiatan belajar menjadi lebih menarik, menantang, dan kontekstual.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* dapat memberikan dampak positif terhadap kreativitas dan motivasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Mansyur, A.J., Bahar, A.A., & Dasari (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan kreativitas siswa karena siswa dilibatkan secara aktif dalam proses perancangan dan pembuatan karya. Selain itu, penelitian oleh Yudi Setiawan (2025) menyatakan bahwa model *Project Based Learning* menjadikan pembelajaran lebih interaktif, kolaboratif, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Pembelajaran seni rupa di Sekolah Dasar juga memiliki peran penting dalam mengembangkan aspek estetika, imajinasi, serta kemampuan ekspresi diri siswa.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran Seni Rupa untuk Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa

Pembelajaran seni rupa memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas dan bakat siswa. Dalam konteks pendidikan, pengembangan kreativitas bukan lagi sekadar pilihan, melainkan kebutuhan mendesak yang harus diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran di setiap jenjang pendidikan.

Proses pembelajaran seni tidak hanya menekankan pemahaman konsep dan teknik, tetapi juga mendorong ekspresi dan imajinasi yang membentuk karakter serta kemampuan individu (Marbun, Sitohang, 2025). Pembelajaran seni rupa dipandang sebagai salah satu bidang yang memiliki potensi strategis dalam mengembangkan kreativitas siswa karena karakteristik pembelajarannya yang menekankan pada eksplorasi, eksperimen, ekspresi diri, dan apresiasi estetika. Melalui aktivitas seni rupa seperti menggambar, melukis, menyanyi, menari, bermain musik, atau berteater, siswa diberikan ruang untuk mengekspresikan ide dan perasaan mereka secara bebas tanpa takut akan kesalahan (Eisner, 2020).

Lebih dari sekadar menghasilkan karya seni, pembelajaran seni rupa memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi, kepercayaan diri, kemampuan komunikasi visual, dan apresiasi terhadap keberagaman perspektif. Kreativitas tersebut kemudian berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa karena melalui proses pembelajaran seni rupa, siswa menjadi lebih aktif mengekspresikan ide, percaya diri dalam berkarya, serta memiliki rasa ingin tahu dan antusiasme yang lebih tinggi dalam kegiatan belajar.

Dengan demikian, pembelajaran seni rupa tidak hanya mengembangkan kemampuan estetis siswa, tetapi juga mampu menumbuhkan motivasi belajar yang positif dan berkelanjutan (Erikasari, 2019).

2.2 Penerapan Model Project Based Learning

Project Based Learning adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses merancang, merencanakan, mengerjakan, dan menyelesaikan karya (Nisa & Kurnia, 2025). *Project Based Learning* (PjBL) berfokus pada proyek dan dapat membantu siswa belajar lebih aktif, kreatif, dan kolaboratif. Model ini menciptakan suasana kelas yang nyaman, memungkinkan siswa untuk belajar dengan baik, serta mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mereka (Angreni, Sultan, 2024).

Pada model pembelajaran *Project Based Learning*, kegiatan pembelajaran berlangsung secara kolaboratif dalam kelompok yang heterogen. Oleh karena hakikat kerja proyek adalah berkelompok, maka pengembangan keterampilan belajar berlangsung di antara para siswa. Aktivitas tersebut berupa temuan dalam keterampilan merencanakan, mengorganisasikan, dan membuat rancangan tugas yang akan dikerjakan, yang pada akhirnya dapat memperkuat kerja tim secara keseluruhan. Melalui model pembelajaran ini, siswa dapat mendapatkan pengalaman belajar yang sesungguhnya karena siswa dapat mengembangkan pola berpikir kritis dan mengambil keputusan dalam memecahkan suatu permasalahan (Arifa, A.B., Wibawanto, S., Wirawan, 2018).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif deskriptif adalah metode penelitian yang digunakan untuk memahami fenomena sosial secara mendalam dengan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari subjek penelitian (Moleong, 2013). Pendekatan ini menekankan makna, proses, dan pemahaman terhadap fenomena yang diteliti secara ilmiah (Sugiyono, 2017). Dalam konteks ini, pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengetahui penerapan Model *Project Based Learning* dalam Pembelajaran Seni Rupa untuk Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

3.1 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian merupakan sasaran untuk mendapatkan tujuan tertentu mengenai suatu hal yang akan dibuktikan secara objektif. Subjek penelitian inilah yang menjadi informan dan akan memberikan berbagai informasi yang diperlukan peneliti.

Objek penelitian adalah aspek utama yang dikaji dalam sebuah penelitian, yaitu fenomena, konsep, atau variabel yang diteliti (Arikunto, 2019). Objek penelitian pada hakikatnya diartikan sebagai topik yang dikaji dalam sebuah penelitian dan digunakan untuk mendapatkan data sesuai tujuan dan kegunaan tertentu. Objek dari penelitian ini adalah Model *Project Based Learning* dalam Pembelajaran Seni Rupa untuk Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan secara sistematis melalui dua jalur utama: data primer dan data sekunder.

- a) Data Primer, yaitu data yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti dari sumber asli di lokasi penelitian tanpa melalui pihak ketiga (Sugiyono, 2020). Data primer dalam penelitian ini adalah hasil wawancara dengan guru mata pelajaran seni dan siswa kelas V.
- b) Data Sekunder, yaitu data yang diperoleh dari sumber yang mendukung kelengkapan penelitian namun tidak langsung memberikan data kepada peneliti, melainkan melalui perantara seperti dokumen atau pihak lain (Sugiyono, 2018). Dalam penelitian ini data sekunder diperoleh dari modul ajar.

3.3 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan tahapan untuk mengidentifikasi, mengorganisasi, dan menginterpretasi data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, serta sumber lainnya sehingga data tersebut menjadi lebih

mudah dipahami dan hasil temuan dapat dikomunikasikan kepada orang lain (Sadiah Dewi, n.d.). Penelitian ini menggunakan *Analysis Interactive Model* yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman, yang membagi tahapan analisis data ke dalam empat komponen utama, yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan verifikasi.

4. DATA, DISKUSI & HASIL TEMUAN

4.1 Data Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas V Sekolah Dasar dengan jumlah empat belas siswa yang terdiri dari delapan laki-laki dan enam perempuan. Penelitian dilakukan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada mata pelajaran seni rupa.

4.2 Diskusi Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) mampu meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar pada pembelajaran seni rupa. Model PjBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui kegiatan proyek yang menuntut siswa berpikir kreatif, bekerja sama, dan menghasilkan karya yang nyata.

Pada tahap awal pembelajaran, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide dan cenderung pasif selama kegiatan belajar mengajar. Siswa juga kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat maupun mempresentasikan hasil karya. Kondisi tersebut disebabkan karena pembelajaran sebelumnya guru masih menggunakan metode ceramah sehingga kesempatan siswa untuk mengeksplorasi kreativitas belum optimal. Setelah penerapan Model *Project Based Learning*, siswa mulai menunjukkan perubahan positif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan proyek yang menuntut siswa untuk aktif mencari ide, berdiskusi, bekerja sama, dan menghasilkan suatu produk nyata berupa karya seni rupa.

Peningkatan kreativitas siswa terlihat dari kemampuan siswa dalam menghasilkan karya yang lebih orisinal, penggunaan warna dan bentuk yang lebih variatif, serta keberanian siswa dalam menunjukkan hasil karya di depan kelas. Temuan penelitian ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa dan mampu mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kreatif melalui pengalaman belajar secara langsung.

Selain meningkatkan kreativitas, penerapan model *Project Based Learning* juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, keaktifan dalam diskusi kelompok, serta ketekunan siswa dalam menyelesaikan proyek yang diberikan oleh guru. Pembelajaran berbasis proyek membuat siswa merasa lebih tertarik karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan menghasilkan karya yang nyata.

4.3 Hasil Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh beberapa temuan sebagai berikut:

- Penerapan Model *Project Based Learning* mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa, terutama pada aspek orisinalitas karya, kemampuan mengembangkan ide, dan keberanian dalam berekspresi.
- Model *Project Based Learning* meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan melalui meningkatnya antusiasme, keaktifan dalam berdiskusi, dan ketekunan dalam menyelesaikan tugas proyek.
- Pembelajaran berbasis proyek memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa terlibat secara langsung dalam proses perencanaan, pelaksanaan, hingga presentasi hasil karya.
- Aktivitas kerja kelompok dalam *Project Based Learning* membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan tanggung jawab selama proses pembelajaran.

- Peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran berbasis proyek sangat memengaruhi keberhasilan pembelajaran, terutama dalam memberikan arahan, motivasi, dan pendampingan kepada siswa selama pengerjaan proyek.
- Pembelajaran seni rupa dengan menggunakan model Project Based Learning menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan Model *Project Based Learning* dalam pembelajaran seni rupa mampu meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar. Peningkatan kreativitas siswa terlihat dari kemampuan siswa dalam mengembangkan ide, menghasilkan karya yang lebih orisinal, serta keberanian dalam mengekspresikan gagasan melalui karya seni rupa yang dibuat.

Penerapan Model *Project Based Learning* juga memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan melalui meningkatnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, keaktifan dalam berdiskusi, ketekunan dalam menyelesaikan tugas proyek, serta rasa percaya diri saat mempresentasikan hasil karya di depan kelas.

Melalui kegiatan proyek, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan berpusat pada aktivitas siswa sehingga pembelajaran seni rupa tidak hanya berorientasi pada hasil akhir tetapi juga pada proses berpikir kreatif dan kerja sama antar siswa. Dengan demikian, Model *Project Based Learning* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran seni rupa di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Angreni, R., Sultan, M. A., & J. H. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Perubahan Wujud Benda Muatan IPA di Kelas V UPT SD Negeri 166 Pinrang. *Jurnal PGSD*, 4(2), 646–653.
- Arifa, A.B., Wibawanto, S., & Wirawan, I. M. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dengan Strategi Metakognitif untuk Meningkatkan Metakognitif dan Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, IV(3).
- Arikunto, S. (2019). *Metodologi Penelitian*. Bina Aksara.
- Eisner, E. W. (2020). *The Arts and The Creation of Mind*. Yale University Press.
- Erikasari. (2019). Peranan Motivasi, Kreativitas Dalam Proses Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 7(2).
- Lestari, I. D., & Brahma, I. A. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Kurikulum Merdeka di Perguruan Tinggi. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2).
- Istiqamah, N. (2024). Implementasi Pendekatan Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic, Montessori, Islamic (STEAMM) dalam Model Pembelajaran Kelompok di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif*, 6(2).
- Mansyur, A.J., Bahar, A.A., & Dasari, D. (2024). Efektivitas Penerapan Pendekatan STEAM Berbasis Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kepercayaan Diri dan Kreativitas Siswa SMP. *Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 12(2).
- Marbun, W. P. S., Sitohang, A. C., & T. O. R. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Seni Rupa Untuk Mengembangkan Kreativitas dan Bakat Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 5771–5776.
- Moleong, L. J. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Nisa, S. K., & Kurnia, B. (2025). Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Seni Rupa. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(3).
- Sadiah, D. (n.d.). *Metode Penelitian Dakwah Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.

- Fadhilah, S. H., Rahmawati, S., & Z. A. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Pembelajaran yang Aktif dan Inovatif. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran Kimia*, 13(2), 130–139.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Widyastika, D., Nasution, M., & Misykah, Z. (2025). Penerapan Model Project Based Learning Berbasis Platform Quizizz Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Gentamulia*, 16(2), 57–63.
- Yudi Setiawan. (2025). Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 15(1).