

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP KREATIVITAS SISWA KELAS V PADA MATERI SENI RUPA 2 DIMENSI**

**Feby Indriani**

Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang, Indonesia

[febytamba3@upi.edu](mailto:febytamba3@upi.edu)

**Julia**

Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang, Indonesia

[juli@upi.edu](mailto:juli@upi.edu)

**Diah Gusrayani**

Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang, Indonesia

[gusrayanidiah@upi.edu](mailto:gusrayanidiah@upi.edu)

**Abstrak**

*Artikel ini membahas pengaruh Project Based Learning (PjBL) terhadap kreativitas siswa pada materi seni rupa 2 dimensi melalui metode quasi eksperimen dengan nonequivalent control group design. Populasi penelitian adalah siswa kelas V dengan teknik sampling jenuh maka semua populasi dikatakan sebagai sampel penelitian. Sampel penelitian ini yaitu siswa kelas V (lima) dengan 28 siswa kelas eksperimen dan 29 siswa kelas kontrol di salah satu SD Negeri di Kabupaten Sumedang, Jawa Barat. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi kreativitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan perbedaan pengaruh PjBL terhadap kreativitas siswa yang menggunakan model PjBL dan yang tidak dalam membuat karya seni kolase. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas, homogenitas, uji paired sample t-test, dan independent sample t-test untuk menguji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif yang signifikan dari PjBL terhadap kreativitas siswa, yang terlihat dari hasil post-test pada kelas eksperimen yang berada pada kategori sedang dalam pembagian tingkat efektivitas analisis n-gain.*

*Kata kunci: Project Based Learning, Kreativitas, Seni Rupa 2 Dimensi*

**Abstract**

*This study investigates the impact of Project Based Learning (PjBL) on students' creativity in 2D visual arts using a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The research population consisted of fifth-grade students. Using a saturated sampling technique, all students were considered part of the research sample. The sample was divided into two groups: an experimental group of 28 students and a control group of 29 students from an elementary school in Sumedang Regency, West Java, Indonesia. The instrument used to measure creativity was an observation sheet. The study aimed to determine the influence and differences in the effect of PjBL on students' creativity in creating collage artworks between those who used the PjBL model and those who did not. Data analysis was conducted using normality tests, homogeneity tests, paired sample t-tests, and independent sample t-tests to test the hypotheses. The results showed a significant positive effect of PjBL on students' creativity, as evidenced by the post-test results in the experimental class which were in the moderate category based on the n-gain analysis effectiveness level classification.*

*Keywords: Project Based Learning, Creativity, 2D Visual Arts*

## PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi dengan perkembangan teknologi dan informasi yang pesat, kreativitas menjadi salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki oleh setiap individu. Kreativitas tidak hanya relevan dalam bidang seni, tetapi juga dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dalam memecahkan masalah kompleks dan berinovasi. Pendidikan seni rupa, khususnya seni rupa 2 dimensi, memiliki peran strategis dalam mengembangkan kreativitas siswa. PjBL adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang menawarkan solusi potensial untuk masalah ini. PBL memungkinkan siswa untuk terlibat dalam proyek nyata yang relevan dengan kehidupan mereka, yang dapat merangsang keterlibatan dan motivasi belajar. Melalui PBL, siswa didorong untuk bekerja secara kolaboratif, berpikir kritis, dan mengembangkan solusi kreatif terhadap masalah yang mereka hadapi.<sup>1</sup>

Model pembelajaran adalah sebuah rancangan yang merinci proses dan menciptakan situasi lingkungan yang memungkinkan interaksi siswa, sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri mereka. Model pembelajaran digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. PjBL adalah model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Secara sederhana *project based learning* didefinisikan sebagai suatu model pembelajaran yang terdapat pembuatan proyek oleh siswa dalam penerapannya.<sup>2</sup> Menurut Nurhadiyati, Pembelajaran berbasis proyek merupakan model atau pendekatan inovatif yang menekankan pembelajaran kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks.<sup>3</sup> Sedangkan menurut Hanifah, PjBL adalah pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa dalam peran aktif untuk mengembangkan pemahaman mendalam tentang topik tertentu melalui proyek atau tugas yang bermakna dan otentik.<sup>4</sup> Pembelajaran berbasis proyek diterapkan untuk mendorong siswa agar lebih aktif dan proaktif dalam memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan yang mereka inginkan.<sup>5</sup>

---

<sup>1</sup> Sheshyilia Pudyaningrum, "Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas 4 SDN Cungkup" (Thesis, Semarang, Universitas Islam Sultan Agung, 2023), <https://repository.unissula.ac.id/32154/>.

<sup>2</sup> Eka Wahyuni and Fitriana Fitriana, "Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Smp Negeri 7 Kota Tangerang," *Tadarus Tarbawy: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan* 3, no. 1 (March 30, 2021), <https://doi.org/10.31000/jkip.v3i1.4262>.

<sup>3</sup> Alghaniy Nurhadiyati, Rusdinal Rusdinal, and Yanti Fitria, "Pengaruh Model Project Based Learning (PJBL) terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (December 30, 2020), <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.684>.

<sup>4</sup> Farah Hanifah and Moh Fikri Zulfikar, "Project Based Learning Dalam Pembelajaran Teks Anekdote Pada Siswa SMA" *Jurnal PENEROKA: Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 4, no. 1 (2024).

<sup>5</sup> Fadhilah Dwi Amalia, Fajar Setiawan, and Kunti Dian Ayu Afiani, "Project Based Learning Sebagai Solusi Melatih Ketrampilan Berpikir Kreatif Siswa Sd Dalam Pembelajaran IPS," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (June 24, 2023), <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7126>.

Karakteristik *project based learning* mencakup beberapa aspek diantaranya isi, kegiatan, kondisi, dan hasil.<sup>6</sup> Aspek isi: (1) masalah yang ditemui berbentuk kompleks dan relevan, (2) siswa dapat menghubungkan ide dari bidang studi atau perspektif yang berbeda, (3) siswa berusaha untuk memahami kebingungan yang mungkin muncul ketika proses pembelajaran, dan (4) memberi jawaban yang secara nyata dan menarik perhatian siswa. Aspek kegiatan: (1) siswa mengeksplorasi selama waktu tertentu yang artinya siswa ikut terlibat dalam kegiatan mencari tahu untuk memperoleh informasi atau pemahaman tentang suatu topik selama jangka waktu tertentu, (2) siswa diberikan tantangan, mencari sumber, dan menyelesaikan masalah (3) Siswa buat koneksi ide dan mendapatkan keterampilan baru, (4) Siswa memakai peralatan atau bahan yang asli, dan (5) Siswa terima umpan balik tentang ide mereka dari orang lain. Aspek kondisi: (1) siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas. atau proyek yang diminta sambil melakukan latihan atau praktik dalam konteks sosial yang mencerminkan situasi kehidupan nyata misalnya kerja sama, (2) siswa menerapkan sikap mengatur waktu saat mengerjakan tugas, baik secara individu atau dalam kelompok, (3) Siswa mengatur pekerjaannya sendiri dan mengendalikan proses belajarnya, (4) siswa terlibat dalam kegiatan yang mensimulasikan atau meniru lingkungan kerja profesional di dunia nyata. Aspek hasil: (1) siswa membuat hasil karya sebagai bentuk dari penerapan pengetahuan yang diperoleh sebagai hasil belajar, (2) siswa ikut serta dalam melakukan evaluasi diri (3) siswa bertanggung jawab atas pilihan mereka dalam menunjukkan kemampuan mereka, (4) siswa melakukan kemampuan mereka secara nyata pada proses pembelajaran.

Pada pembelajaran ini, terdapat beberapa tahapan yang menjadi kegiatan inti yang harus dilakukan. Tahapan pembelajaran PjBL dimulai dengan pertanyaan esensial, perencanaan proyek, penyusunan jadwal, memonitoring kemajuan proyek, penilaian hasil proyek, dan pengevaluasian pengalaman selama kegiatan pembelajaran.<sup>7</sup> Pembelajaran berbasis proyek juga memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa.<sup>8</sup> Seiring dengan penyelesaian proyek, siswa mampu mengaitkan pengetahuan tersebut dengan aplikasi dalam situasi kehidupan nyata. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan praktis dalam menangani berbagai permasalahan yang mereka temui di dunia nyata, sehingga meningkatkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah secara efektif dan efisien.

---

<sup>6</sup> Dina Keumala Sari et al., "Positive Correlation Between General Public Knowledge and Attitudes Regarding COVID-19 Outbreak 1 Month After First Cases Reported in Indonesia," *Journal of Community Health* 46, no. 1 (February 2021), <https://doi.org/10.1007/s10900-020-00866-0>.

<sup>7</sup> Indah Iswanti, "Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA," *Jurnal Paedagogy* 8, no. 4 (October 5, 2021), <https://doi.org/10.33394/jp.v8i4.4126>.

<sup>8</sup> Faida Musa'ad et al., "Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (July 12, 2024), <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i2.3361>.

Dengan diterapkannya model *Project Based Learning*, kreativitas menjadi salah satu kemampuan yang akan tampak dari kegiatan proyek tersebut. Berhubungan erat dengan seni rupa 2 dimensi, kreativitas juga menjadi paling penting dalam melihat pengaruh dari model tersebut. Munasti menyatakan bahwa kreativitas melibatkan proses menggabungkan ide atau produk yang sudah ada sebelumnya ke dalam bentuk yang baru, di mana ide menjadi dasar untuk menciptakan yang baru.<sup>9</sup> Munandar mengungkapkan bahwa kreativitas adalah hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Lingkungan dapat mendukung berkembangnya kreativitas dan dapat menghambat perkembangannya.<sup>10</sup>

Seni rupa adalah seni yang menciptakan karya melalui media yang bisa tampak dan dirasa dengan sentuhan. Hartatik menyatakan bahwa karya seni rupa dibagi menjadi dua berdasarkan bentuknya, yaitu seni rupa 2 dimensi yang memiliki dimensi panjang dan lebar, dan seni rupa tiga dimensi yang memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi atau karya seni rupa yang mencakup dimensi ruang.<sup>11</sup> Pada penelitian ini, seni rupa merupakan salah satu materi dari mata pelajaran seni budaya pada sekolah dasar. Seni rupa 2 dimensi berhubungan erat dengan kreativitas.

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu bagaimana pengaruh dari PjBL terhadap kreativitas siswa pada materi seni rupa 2 dimensi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh dan perbedaan kreativitas siswa setelah diberi perlakuan dengan menerapkan PjBL dan yang tidak pada materi pembelajaran seni rupa 2 dimensi. Penelitian yang berjudul “Pengaruh PjB Terhadap Kreativitas Siswa Pada Materi Seni Rupa 2 Dimensi” dapat menambah literatur yang ada mengenai efektivitas PjBL dalam meningkatkan kreativitas siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran seni rupa 2 dimensi. Ini akan membantu mengisi kesenjangan penelitian sebelumnya dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana PBL dapat diimplementasikan untuk mengembangkan keterampilan kreatif.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan alat yang esensial bagi peneliti untuk menemukan data yang valid dan menghasilkan temuan yang bermanfaat. Dengan memilih dan menerapkan metode penelitian yang tepat, peneliti dapat mencapai tujuan penelitiannya, baik itu menemukan pengetahuan baru, membuktikan hipotesis, mengembangkan ide, atau menyelesaikan

---

<sup>9</sup> Kholida Munasti, Hibana Hibana, and Susilo Surahman, “Penggunaan Mind Mapping sebagai Media Pengembangan Kreativitas Anak di Masa Pandemi,” *Aulad: Journal on Early Childhood* 4, no. 3 (September 24, 2021), <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.104>.

<sup>10</sup> Diana Vidya Fakhriyani, “Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini,” *Wacana Didaktika* 4, no. 2 (December 28, 2016), <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>.

<sup>11</sup> Tri Hartatik, Retno Winarni, and Anesa Surya, “Studi Nilai Karakter pada Simbolisme Batik Ngawi Motif Srambang Park dalam Pembelajaran Seni Rupa,” *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran* 7, no. 1 (March 3, 2021), <https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3139>.

permasalahan.<sup>12</sup> Penelitian ini adalah penelitian *kuantitatif deskriptif*, dimana jenis penelitian ini membuahkan temuan yang diperoleh melalui langkah statistik dari suatu pengukuran.<sup>13</sup> Metode penelitian dalam penelitian ini adalah metode *Quasi Eksperimen dengan Nonequivalent Control Group Design*. Sugiyono, berpendapat bahwa penelitian ini adalah penelitian yang memberikan perlakuan tertentu untuk mengidentifikasi pengaruhnya terhadap suatu variabel dengan mengontrol atau mengatur kondisi yang ada. *Quasi experiment* melibatkan pengendalian terhadap satu variabel dominan dan penggunaan kelompok kontrol. Namun, eksperimen ini tidak sepenuhnya mengendalikan variabel luar yang mungkin mempengaruhi pelaksanaannya.<sup>14</sup>

Penggunaan metode penelitian *quasi experiment* dalam penelitian ini, peneliti tidak akan mengontrol semua variabel yang relevan kecuali beberapa dari variabel-variabel tersebut. Dalam penelitian ini, sampel yang telah diambil dikelompokkan menjadi dua, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* pada materi seni rupa 2 dimensi, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan melainkan penerapan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah pada materi seni rupa 2 dimensi. Kedua kelompok akan diberikan *pre-test* dengan cara membuat sebuah karya seni rupa 2 dimensi kemudian kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *project based learning* sementara kelompok kontrol tidak. Peneliti mengamati kreativitas siswa setelah diberikan perlakuan terhadap kelompok eksperimen yang disebut dengan *post-test* sementara kelas kontrol *post-test* dilakukan dengan cara meminta siswa untuk mengerjakan proyek kecil untuk dinilai kreativitasnya. Hal itu dilakukan supaya peneliti dapat melihat perbandingan antara skor dari kreativitas kelompok kontrol yang tidak mendapat perlakuan dan kelompok eksperimen yang menerapkan *project based learning*.

Dalam penelitian ini, yang menjadi sampel yaitu salah satu SDN yang berada di kabupaten Sumedang. Sampel yang telah diambil dikelompokkan menjadi dua, yaitu kelompok eksperimen dan kontrol. Adapun teknik yang dapat digunakan dalam pengambilan sampel adalah teknik *sampling jenuh*, dimana semua populasi ditetapkan sebagai sampel. Teknik *sampling jenuh* digunakan karena jumlah populasi yang relatif kecil. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model PjBL pada materi seni rupa 2 dimensi, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan namun pembelajaran konvensional dengan metode ceramah. Kedua kelompok akan diberikan *pre-test* dengan cara membuat sebuah karya seni rupa kemudian kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran PjBL sementara

---

<sup>12</sup> Hardani et al., *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group, 2020), <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1370526>.

<sup>13</sup> Muh. Yani Balaka, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2022).

<sup>14</sup> iwan Hermawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)* (Hidayatul Quran, 2019).

kelompok kontrol tidak. Peneliti mengamati kreativitas siswa setelah diberikan perlakuan terhadap kelompok eksperimen yang disebut dengan post-test sementara kelas kontrol post-test dilakukan dengan cara meminta siswa untuk mengerjakan proyek kecil untuk dinilai kreativitasnya. Hal itu dilakukan supaya peneliti dapat melihat perbandingan antara skor dari kreativitas kelompok kontrol yang tidak mendapat perlakuan dan kelompok eksperimen yang menerapkan PjBL.

Desain penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1. Desain Penelitian *Quasi Eksperimen***

<b>Kelas</b>	<b>Pre-Test</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Post-Test</b>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>3</sub>
Kontrol	O <sub>2</sub>	-	O <sub>4</sub>

Sumber: Sugiyono

**Keterangan:**

- O<sub>1</sub> : Hasil kreativitas sebelum diberi perlakuan (*pre-test*) kelompok eksperimen
- O<sub>2</sub> : Hasil kreativitas awal kelompok kontrol
- X : *Treatment* (perlakuan) dengan menerapkan model *project based learning* pada materi seni rupa 2 dimensi
- O<sub>3</sub> : Hasil setelah diberi perlakuan (*post-test*) kelompok eksperimen
- O<sub>4</sub> : Hasil kreativitas akhir (*post-test*) kelompok kontrol

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi. Data diambil menggunakan lembar observasi yang mengukur kreativitas siswa. Setelah instrumen dipakai, hasil observasi tersebut dianalisis apakah model PjBL memiliki pengaruh dan adakah perbedaan dengan yang tidak menggunakan PjBL terhadap kreativitas siswa. Dalam penelitian ini, pada lembar observasi digunakan dengan memberikan skor pada masing-masing kriteria dari indikator. Indikator pada lembar observasi yang digunakan untuk mengukur kreativitas yaitu sebanyak 4 butir indikator. Semua kriteria berjumlah 8 digambarkan melalui deskriptor yang secara detail sebagai pernyataan spesifik dari indikator. Deskriptor dari setiap kriteria memiliki 5 butir yang akan menentukan seorang siswa mendapatkan skor berapa dari masing-masing kriteria. Siswa mendapatkan skor 1 apabila memenuhi 1 dari 5 deskriptor, siswa mendapatkan skor 2 apabila memenuhi 2 deskriptor, dan begitu untuk seterusnya. Observasi ini bersifat tertutup karena proses pengamatan dilakukan oleh peneliti, tidak diketahui oleh siswa. Siswa hanya berperilaku seperti biasa dan melakukan rangkaian kegiatan sesuai dengan model pembelajaran *project based learning* yang diteliti. Siswa

akan mengerjakan suatu proyek kemudian peneliti akan mengamati atau mengobservasi siswa terkait kreativitasnya.

#### 1. Kelancaran Berpikir

Indikator ini memiliki dua kriteria yang mewakili yaitu kemampuan menghasilkan ide dan kemampuan menghasilkan ide yang beragam. Indikator ini digambarkan secara detail oleh deskriptor yang menjadi ciri-ciri yang sesuai dengan kriteria kemampuan menghasilkan ide dan kriteria kemampuan menghasilkan ide yang beragam. Deskriptor dari kriteria kemampuan menghasilkan ide yaitu siswa dapat menghasilkan ide dalam waktu singkat, siswa memiliki ide yang tidak biasa, Ide yang dimiliki belum pernah ada sebelumnya, ide yang dihasilkan sesuai dengan tema atau konteks yang ditentukan, ide yang dimiliki dikembangkan dan diimplementasikan. Sementara deskriptor pada kriteria kemampuan menghasilkan ide yang beragam yaitu siswa mampu menghasilkan ide yang beragam dalam hal tema, bahan, dan teknik yang digunakan, tidak terpaku pada satu pola seperti bahan atau teknik yang digunakan, memiliki ide yang tidak biasa, memiliki ide yang mengejutkan dan tidak terduga, dan juga memiliki ide yang kaya akan imajinasi dan kreativitas.

#### 2. Keluwesan

Sama dengan indikator sebelumnya, indikator keluwesan memiliki dua kriteria yang mewakili yaitu kriteria penguasaan alat dan bahan juga kriteria penguasaan teknik. Pada masing-masing deskriptor, terdapat lima butir ciri yang menggambarkan indikator yaitu pada kriteria penguasaan alat dan bahan, siswa mampu mengolah berbagai alat dan bahan seperti pensil/pulpen, pensil warna, kertas, lem, gunting, plastik dan sebagainya, dapat memilih bahan yang aman dan ramah lingkungan, memilih bahan yang sesuai dengan konsep, tema dan gaya kolase yang ingin dibuatnya, mengetahui sifat dan karakteristik berbagai bahan yang akan digunakan seperti kertas, kain, plastik, kayu atau bahan daur ulang lainnya, kemudian menciptakan tekstur dan dimensi yang menarik dalam karya. Sementara deskriptor pada kriteria yang kedua yaitu penguasaan teknik, siswa mampu menggunakan berbagai teknik dalam pembuatan karya seperti menempel, merobek, menggunting, dan mengelem, kemudian mampu menggabungkan macam teknik kolase dengan cara yang kreatif misalnya dengan menggabungkan teknik merobek dan menggunting, teknik merobek digunakan untuk potongan bagian kertas yang besar sedangkan teknik menggunting digunakan untuk mengambil bagian kertas yang kecil. Selain itu, siswa dapat memilih teknik yang sesuai dengan konsep, tema dan gaya kolase yang ingin dibuatnya, mengetahui keterbatasan dan kelebihan dari berbagai teknik, serta mengikuti prosedur dan langkah-langkah yang benar dalam menerapkan teknik.

### 3. Perincian

Indikator ini memiliki dua kriteria juga yaitu kriteria ketelitian dan kriteria estetika. Setiap kriteria memiliki lima deskriptor sebagai penggambaran spesifik dari indikator. Pada kriteria ketelitian, deskriptornya yaitu dalam pembuatan garis dan bentuk sesuai dengan objek yang diinginkan atau telah digambarkan sebelumnya, pewarnaan yang rapi dan pemilihan warna yang tepat terhadap karya, karya terlihat rapi dan bersih tidak ada bekas coretan atau kotoran yang mengganggu, teknik yang digunakan tepat sesuai dengan ide, bahan yang digunakan juga tepat sesuai dengan ide. Sedangkan pada kriteria estetika, deskriptornya adalah karya terlihat indah dan menarik, sesuai dengan tema dan konsep, membuat penikmat merasakan senang dan kagum, pemilihan warna yang serasi dan tepat, memiliki daya tarik yang membedakan dengan karya yang lainnya.

### 4. Keaslian

Indikator keaslian ini merupakan salah satu indikator yang sangat penting dalam pembuatan proyek dan penilaian kreativitas. Indikator ini memiliki dua kriteria yang mewakili yaitu kriteria orisinalitas ide dan kriteria ekspresi ide. Pada kriteria orisinalitas ide, deskriptornya yaitu karya yang dihasilkan siswa menampilkan ide baru, unik, sesuai dengan konteks ide, mampu memicu imajinasi, dan belum pernah ada sebelumnya. Sementara pada kriteria ekspresi ide, deskriptornya yaitu siswa menyampaikan ide dengan jelas dan mudah dipahami, karya siswa menarik perhatian, siswa menghasilkan karya yang berbeda dari yang lain, memberikan rasa kagum, inspiratif atau dapat menjadi contoh bagi yang lain.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data kuantitatif Hasil data dari kelas eksperimen dan kontrol diolah dengan perangkat lunak IBM SPSS *Statistics* 23. Dalam penelitian ini dilakukan teknik analisis data uji normalitas, uji homogenitas, uji perbedaan rerata (uji t) dan uji *N-Gain* sebagai syarat dilakukannya analisis data.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Pengaruh *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Siswa Pada Materi Seni Rupa 2 Dimensi

Berdasarkan hasil uji statistik yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh dari PjBL terhadap kreativitas siswa pada materi seni rupa 2 dimensi. Adanya pengaruh terhadap kreativitas siswa disebabkan oleh perlakuan penerapan PjBL pada proses kegiatan belajar di kelas eksperimen. Kegiatan yang dilakukan oleh siswa yaitu mengerjakan proyek kolase seni rupa 2 dimensi yang bertema alam kemudian mengisi LKPD yang memuat rencana ide, alat dan bahan apa yang dibutuhkan, teknik seni rupa yang digunakan, langkah-langkah pengerjaan kolase seperti apa, dan makna yang terdapat di dalam karya tersebut. Selain itu, dengan menganalisis cara siswa dapat

mempresentasikan hasil karyanya maka kreativitas siswa dapat diamati. Dengan mengerjakan proyek dan mengisi lembar kerja, ini sejalan dengan penelitian Yani, yang mengungkapkan pembelajaran berbasis proyek diterapkan untuk dorong siswa agar lebih aktif dan berinisiatif dalam mencapai pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan yang mereka inginkan.<sup>15</sup> Siswa menjadi lebih paham tentang salah satu teknik seni rupa yaitu teknik kolase, karena siswa telah mempraktekkannya sendiri melalui proyek yang dikerjakan.

#### 1. Data Hasil Kreativitas Siswa

Berikut ini merupakan data hasil *pretest* dan *post-test* kreativitas siswa yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dianalisis melalui uji statistik deskriptif sehingga didapatkan hasil sebagai berikut.

**Tabel 2.** Nilai *Pre-Test* Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

<i>Descriptive Statistics</i>						
	<b>N</b>	<b>Range</b>	<b>Minimum</b>	<b>Maximum</b>	<b>Mean</b>	<b>Std. Deviation</b>
<i>Pre-Test</i> Eksperimen	28	10	17	27	20.50	2.755
<i>Post-Test</i> Eksperimen	28	16	23	39	32.29	3.441
<i>Pre-Test</i> Kontrol	29	9	15	24	19.69	2.904
<i>Post-Test</i> Kontrol	29	16	14	30	21.45	6.156
Valid N ( <i>listwise</i> )	28					

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa rerata nilai *pre-test* kelas eksperimen (20,50) > rerata nilai *pre-test* kelas kontrol (19,69). Selisih nilai rerata diantara kedua kelas tersebut 0,81. Rerata nilai *post-test* pada kelas eksperimen (32,29) > rerata *post-test* kelas kontrol (21,45) dengan selisih 10,84. Pada nilai maksimum antara *pre-test* kelas eksperimen dan *pre-test* kelas kontrol bila dibandingkan > kelas eksperimen yaitu 27 sedangkan kelas kontrol 24. Nilai minimum *pre-test* kelas eksperimen terendah adalah 17 sedangkan nilai *pre-test* terendah kelas kontrol yaitu 15. Sementara itu nilai maksimum *post-test* dari kelas eksperimen 39 dan kelas kontrol 30. Nilai minimum dari *post-test* kelas eksperimen yaitu 23 sementara *post-test* kelas kontrol yaitu sebesar 14. Hasil ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang diberikan

<sup>15</sup> Ahmad Yani, *Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani* (Ahlimedia Book, 2021).

*treatment* dengan penerapan *project based learning* memperoleh nilai rata rata yang lebih tinggi daripada kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan.

2. Hasil Perbedaan Rerata *Pretest* dan *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Digunakan uji *paired sample t-test* karena data yang diperoleh berdistribusi normal. Uji *paired sample t-test* digunakan untuk membuktikan hipotesis yaitu adanya pengaruh PjBL terhadap kreativitas siswa pada materi seni rupa 2 dimensi. Analisis uji *paired sample t-test* dilakukan dengan bantuan *software IBM SPSS Statistics 23*.

**Tabel 3.** Uji *Paired Sample T-Test* Nilai *Pretest* dan *Post-test* Kelas Eksperimen

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-Test Eksperimen – Post-Test Eksperimen	-11.786	3.745	.708	-13.238	-10.333	-16.652	27	.000

Berdasarkan tabel, dapat diketahui bahwa hasil menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) 0,000. Nilai signifikansi tersebut < 0,05 maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran PJBL terhadap kreativitas siswa pada materi seni rupa 2 dimensi.

**Tabel 4.** Uji *Paired Sample T-Test* Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Kontrol

<i>Paired Samples Test</i>									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-Test Kontrol - Post-Test Kontrol	-1.759	4.050	.752	-3.299	-.218	-2.338	28	.127

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat bahwa hasil menunjukkan nilai signifikansi (*2-tailed*) 0,127. Nilai signifikansi tersebut  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh pembelajaran konvensional metode ceramah terhadap kreativitas siswa pada materi seni rupa 2 dimensi.

#### **B. Perbedaan Pengaruh PJBL Terhadap Kreativitas Siswa Pada Materi Seni Rupa 2 Dimensi**

Berdasarkan hasil uji statistik yang telah dilakukan, diperoleh hasil terdapat perbedaan pengaruh kreativitas siswa di antara kelas yang menerapkan PjBL dan kelas yang tidak menerapkan PJBL pada materi seni rupa 2 dimensi.

Dalam penelitian ini, digunakan uji *independent sample t-test* karena data yang diperoleh normal. Uji ini digunakan untuk membuktikan hipotesis yaitu adakah perbedaan kreativitas siswa dalam materi seni rupa 2 dimensi di antara kelas yang menerapkan PjBL dan kelas yang tidak menerapkan PjBL. Analisis uji *ini* dilakukan dengan bantuan *software IBM SPSS Statistics 23*.

**Tabel 5.** Uji Independent Sample T-Test Nilai Pre-test

Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil <i>Pre-test</i> Eksperimen dan Kontrol	Equal variances assumed	.899	.347	1.080	55	.285
	Equal variances not assumed			1.081	54.984	.284

Berdasarkan tabel, dapat dilihat bahwa hasil uji menunjukkan nilai signifikansi (*2-tailed*) 0,285. Nilai signifikansi tersebut  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan pada hasil *pre-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol juga diolah dengan uji yang sama mengetahui kreativitas siswa setelah diberi *treatment* dan menjawab hipotesis. Berikut ini dipaparkan hasil nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 7.** Uji Independent Sample T-Test Nilai Post-test

Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil <i>Post-test</i> Eksperimen dan Kontrol	<i>Equal variances assumed</i>	43.531	.000	8.163	55	.000
	<i>Equal variances not assumed</i>			8.240	44.249	.000

Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi (*2-tailed*) 0,000. Nilai signifikansi tersebut  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh kreativitas siswa di antara kelas yang menerapkan PjBL dan kelas yang tidak pada materi seni rupa 2 dimensi.

Analisis N-Gain merupakan salah satu cara untuk mengetahui serta mengukur peningkatan atau efektivitas suatu perlakuan. Dalam penelitian ini analisis N-Gain dilakukan untuk melihat apakah ada peningkatan dan seberapa peningkatan kreativitas yang terlihat setelah dilakukan perlakuan yaitu penerapan PJBL Analisis N-Gain diperoleh dari selisih nilai *post-test* dan nilai *pre-test*. Sementara hasil perhitungan uji N-Gain menunjukkan bahwa nilai rata – rata N-Gain score untuk kelas eksperimen yaitu sebesar 0,6048 dimana angka tersebut berada pada kategori sedang di Pembagian N-Gain Score karena  $0,6048 > 0,3 < 0,7$ . Berdasarkan hasil analisis N-Gain score pada kelas kontrol dapat diketahui nilai rata-rata yaitu 0,1475. Dimana angka tersebut berada pada kategori rendah karena angka  $0,1475 < 0,3$  dalam pembagian N-Gain score. Melalui hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa PJBL memberi pengaruh positif karena terdapat perbedaan terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran seni rupa 2 dimensi terlihat pada hasil kelas eksperimen yang menerapkan PjBL dibandingkan kelas kontrol yang tidak menerapkan.

## KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini bahwa dalam proses pembelajaran guru wajib mengikutsertakan siswa dalam mempersiapkan pembelajaran. Dengan diterapkannya model *Project Based Learning*, siswa dapat mengembangkan kreativitasnya dengan menuangkan ide-ide baru yang beragam dan mampu menciptakan suatu karya seni rupa 2 dimensi. Siswa dapat berpartisipasi dalam membuat rancangan jadwal, rencana proyek dan kesepakatan aturan yang dilakukan di kelas. Dengan menggunakan pengamatan melalui lembar observasi kreativitas, peneliti dapat mengamati bagaimana perilaku dan kreativitas siswa terlihat selama proses pembelajaran berbasis proyek berlangsung. Dengan demikian, menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas siswa melalui pembuatan proyek pada materi seni rupa 2 dimensi.

Selain itu, dapat disimpulkan bahwa *Project Based Learning* berpengaruh positif terhadap kreativitas siswa terlihat dari hasil uji yang dilakukan bahwa model ini dapat meningkatkan kreativitas siswa pada materi seni rupa 2 dimensi. Berdasarkan perbandingan kelas yang menggunakan model tersebut juga nampak bahwa kreativitas siswa yang menerapkan *Project Based Learning* berada pada kategori sedang menurut perbandingan efektivitasnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Balaka, Muh. Yani. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2022.
- Dwi Amalia, Fadhilah, Fajar Setiawan, and Kunti Dian Ayu Afiani. "Project Based Learning Sebagai Solusi Melatih Ketrampilan Berpikir Kreatif Siswa Sd Dalam Pembelajaran IPS." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (June 24, 2023): 4034–52. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7126>.
- Fakhriyani, Diana Vidya. "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini." *Wacana Didaktika* 4, no. 2 (December 28, 2016). <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>.
- Hanifah, Farah, and Moh Fikri Zulfikar. "Project Based Learning Dalam Pembelajaran Teks Anekdote Pada Siswa SMA" 4, no. 1 (2024).
- Hardani, Nur Hikmatul Auliya, Helmina Andriani, Roushandy Asri Fardani, Jumari Ustiawaty, Evi Fatmi Utami, Dhika Juliana Sukmana, and Ria Rahmatul Istiqomah. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group, 2020. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1370526>.
- Hartatik, Tri, Retno Winarni, and Anesa Surya. "Studi Nilai Karakter pada Simbolisme Batik Ngawi Motif Srambang Park dalam Pembelajaran Seni Rupa." *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran* 7, no. 1 (March 3, 2021). <https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3139>.
- Hermawan, Iwan. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. Hidayatul Quran, 2019.
- Iswantari, Indah. "Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA." *Jurnal Paedagogy* 8, no. 4 (October 5, 2021): 490. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i4.4126>.
- Munasti, Kholida, Hibana Hibana, and Susilo Surahman. "Penggunaan Mind Mapping sebagai Media Pengembangan Kreativitas Anak di Masa Pandemi." *Aulad: Journal on Early Childhood* 4, no. 3 (September 24, 2021). <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.104>.
- Musa'ad, Faida, Rizky Ekawaty Ahmad, Sundari Sundari, and Hidayani Hidayani. "Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (July 12, 2024). <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i2.3361>.
- Nurhadiyati, Alghaniy, Rusdinal Rusdinal, and Yanti Fitria. "Pengaruh Model Project Based Learning (PJBL) terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (December 30, 2020). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.684>.
- Pudyaningrum, Sheshyilia. "Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas 4 Sdn Cungkup." Thesis, Universitas Islam Sultan Agung, 2023. <https://repository.unissula.ac.id/32154/>.
- Sari, Dina Keumala, Rina Amelia, Ridha Dharmajaya, Liza Meutia Sari, and Nadya Keumala Fitri. "Positive Correlation Between General Public Knowledge and Attitudes Regarding COVID-19 Outbreak 1 Month After First Cases Reported in Indonesia." *Journal of Community Health* 46, no. 1 (February 2021). <https://doi.org/10.1007/s10900-020-00866-0>.
- Wahyuni, Eka, and Fitriana Fitriana. "Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan

Feby Indriani, Julia, Diah Gusrayani: Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Siswa Kelas V pada Materi Seni Rupa 2 Dimensi

Agama Islam Smp Negeri 7 Kota Tangerang.” *Tadarus Tarbawy : Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan* 3, no. 1 (March 30, 2021). <https://doi.org/10.31000/jkip.v3i1.4262>.

Yani, Ahmad. *Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani*. Ahlimedia Book, 2021.