

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS KARYA SENI PADA SISWA KELAS II SDN 2 SUNGAPAN**

Aminah Satiti Handayani<sup>1</sup>, Sudaryanto<sup>2</sup>, Dede Dian<sup>3</sup>

<sup>1</sup>SD Negeri 2 Sungapan

<sup>2</sup>Universitas Ahmad Dahlan

<sup>3</sup>SD Muhammadiyah Condongcatur

Email coresponden : [prastitihandoyo@gmail.com](mailto:prastitihandoyo@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas karya seni melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan video pembelajaran pada siswa kelas II SDN 2 Sungapan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjeknya adalah siswa kelas II SDN 2 Sungapan yang berjumlah 16 siswa. Desain PTK menggunakan model Kemmis dan Taggart yang meliputi perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah deskripsi kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada enam indikator kreativitas karya seni dari prasiklus, siklus I, dan siklus II. Indikator kesesuaian produk dengan tema pada prasiklus adalah 75,0%, siklus I mencapai 82,8%, dan menjadi 93% pada siklus II. Indikator terampil membuat bentuk pada prasiklus adalah 60,9%, siklus I mencapai 68,8% dan menjadi 77,3% pada siklus II. Indikator kerapian membuat bentuk pada prasiklus adalah 67,2%, siklus I mencapai 72,7%, dan menjadi 80,5% pada siklus II. Indikator variasi bahan yang digunakan pada prasiklus adalah 75,0%, siklus I mencapai 80,5%, dan menjadi 85,2% pada siklus II. Indikator keserasian warna pada prasiklus adalah 68,8%, siklus I mencapai 71,9%, dan menjadi 77,3% pada siklus II. Dan indikator komposisi bentuk proposional pada prasiklus adalah 62,5%, siklus I mencapai 66,4%, dan menjadi 74,22% pada siklus II. Rata-rata untuk semua indikator kreativitas pada prasiklus 68,23%, siklus I mencapai 73,85%, dan terjadi peningkatan rata-rata menjadi 81,25% pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) berbantuan video pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas karya seni siswa SD.

**Kata kunci:** *Project Based Learning* (PJBL), video pembelajaran, karya seni

**PENDAHULUAN**

Tahun pembelajaran 2020/2021 dihadapkan pada masa pandemi korona. Pada masa pandemi ini mengharuskan kegiatan pembelajaran dilakukan dengan jarak jauh. Pendampingan belajar oleh guru menjadi tidak optimal. Banyak kendala dalam pelaksanaan kegiatan

pembelajaran jarak jauh (PJJ). Kendala dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh diantaranya adalah alat pembelajaran berupa gawai, sinyal internet, kemampuan siswa dan wali dalam menggunakan gawai, waktu pembelajaran yang bersamaan dengan waktu wali murid bekerja, dan variasi guru dalam menyajikan kegiatan pembelajaran. Setiap siswa memiliki bakat kreatif, dan ditinjau dari segi pendidikan bakat kreatif dapat dikembangkan dan perlu dipupuk sejak dari usia dini. Bila bakat kreatif siswa tidak dipupuk maka bakat tersebut tidak akan berkembang secara optimal, bahkan menjadi bakat yang terpendam yang tidak dapat diwujudkan. Oleh sebab itu diperlukan upaya pendidikan yang dapat mengembangkan kreativitas anak.

Salah satu upaya yang dilakukan guru untuk membuat siswa tertarik mengikuti pelajaran sehingga meningkatkan kreativitas terutama pada materi membuat karya seni tiga dimensi adalah penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan video pembelajaran di Sekolah Dasar. Menurut Conny R. Seniawan (dalam Hayatun Rahmi:2017), “Kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi satu konsep baru.” Utami Munandar (dalam Hayatun Rahmi:2017), menyatakan bahwa kreativitas adalah “Hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.” Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menemukan cara-cara baru dalam pemecahan problem, baik yang berkenaan dengan ilmu pengetahuan, seni sastra atau seni lainnya, yang mengandung suatu hasil yang baru bagi dirinya sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain.

*Project Based Learning* menurut *Buck Institute For Education* (BIE) dalam (dalam Andita Putri Surya:2018) adalah pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran baik dalam memecahkan suatu permasalahan dan memberikan peluang bagi siswa untuk lebih mengekspresikan kreatifitas mereka sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas siswa. Menurut Sani Abdullah Ridwan (dalam Hayatun Rahmi : 2017), “dalam pembelajaran berbasis proyek siswa menjadi terdorong lebih kreatif dalam belajar sehingga dapat meningkatkan kinerja ilmiah siswa, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dan mengevaluasi proyek.” Model pembelajaran *Project Based Learning* dikembangkan berdasarkan tingkat perkembangan berfikir siswa dengan berpusat pada aktivitas belajar siswa sehingga memungkinkan mereka untuk beraktivitas sesuai dengan keterampilan, kenyamanan, dan minat belajarnya. Model ini memberikan kesempatan pada siswa untuk menentukan sendiri proyek yang akan dikerjakannya baik dalam hal merumuskan pertanyaan yang akan dijawab, memilih topik yang akan diteliti, maupun menentukan kegiatan penelitian yang akan dilakukan.

Peran guru dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator, menyediakan bahan dan pengalaman bekerja, mendorong siswa berdiskusi dan memecahkan masalah, dan memastikan siswa tetap bersemangat selama mereka melaksanakan proyek. Sintaks Pembelajaran Berbasis Proyek sebagai berikut: (1) penyajian permasalahan, (2) membuat perencanaan, (3) menyusun penjadwalan, (4) memonitor pembuatan proyek, (5) melakukan penilaian, dan (6) evaluasi (Sani dalam Asmin Banawi:2019). Video pembelajaran adalah suatu media yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik mencemarti materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik.

Secara fisik video pembelajaran merupakan program pembelajaran yang dikemas dalam kaset video dan disajikan dengan menggunakan peralatan VTR atau VCD player serta TV monitor. Mahadewi, dkk (dalam Ni Wayan Ari Septiasih : 2016) menyatakan bahwa peranan media video pembelajaran adalah (1) dapat menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) memperjelas makna bahan pengajaran, sehingga mudah dipahami siswa, (3) metode pengajaran lebih bervariasi, dan (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan. Karya seni rupa tiga dimensi adalah karya seni yang dibatasi tidak hanya dengan sisi panjang dan lebar, tetapi juga dibatasi oleh kedalaman atau disebut juga dengan karya seni yang memiliki ruang. Dalam karya seni tiga dimensi, bahan dan medianya dibagi menjadi dua, yaitu bahan dan media lunak serta bahan dan media keras. Ada 5 ciri-ciri dari seni rupa ini, diantaranya: (1) Memiliki ukuran panjang, lebar, tinggi, atau ketebalan. (2) Dapat dilihat dari berbagai arah atau posisi. (3) Berdiri sendiri, tidak memerlukan bidang lain untuk penyajian. (4) Ruang pada karya tiga dimensi bersifat nyata bukan semu. (5) Tahan lama karena terbuat dari bahan keras seperti kayu, semen, tanah liat kering dan logam.

Salah satu bentuk karya seni tiga dimensi adalah miniatur. Miniatur adalah suatu tiruan sebuah objek seperti tempat, bangunan, makanan, dan objek lainnya yang dapat dilihat dari segala arah atau biasa disebut benda tiga dimensi. Miniatur biasanya dibuat untuk suatu pameran atau acara kesenian yang membutuhkan sebuah peragaan. Miniatur dapat ditemukan pada iklan-iklan di pusat perbelanjaan yang memang membutuhkan tiruannya, seperti tiruan lokasi dan detail rumah-rumah di sebuah perumahan, mobil, dan sebagainya. Pembuatan miniatur memang rumit kelihatannya, tetapi siapa sangka jika miniatur ternyata dapat dibuat hanya dengan menggunakan benda-benda yang mudah ditemukan dan cukup murah seperti plastisin, *cotton bud*, tusuk gigi, sedotan, stik es krim, kertas lipat bahkan tanah liat. Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah pada penelitian ini adalah ; siswa merasa bosan dengan kegiatan belajar daring, siswa belajar sebatas menyelesaikan tugas daring setiap harinya, siswa hanya menggunakan sumber belajar berupa buku siswa, penggunaan video pembelajaran kurang dioptimalkan dalam pembelajaran daring, dan kreativitas siswa belum terlihat pada pembelajaran daring.

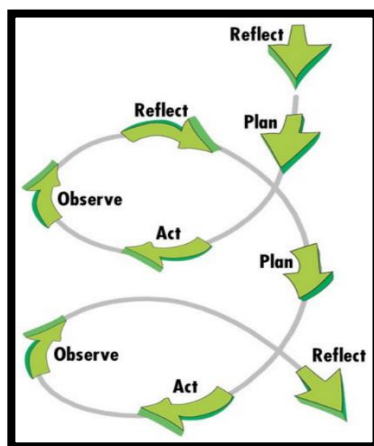
Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) berbantuan video pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas karya seni pada siswa kelas II SDN 2 Sungapan?. Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas karya seni melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantu video pembelajaran pada siswa kelas II SDN 2 Sungapan.

## **METODE PENELITIAN**

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) yang dilakukan berkolaborasi dengan guru karena guru yang paling mengerti kondisi kelas sebenarnya. Penelitian ini terdiri dari empat tahapan dasar yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Analisis penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif kualitatif dimana dalam penelitian ini selain penyajian hasil berupa data maupun angka peneliti juga menentukan bagaimana cara pengolahan hasil penelitian yakni dengan membuat analisisnya dengan menerapkan model penelitian *Project Based Learning* (PJBL). Pada penelitian tindakan kelas ini data yang dikumpulkan adalah data

keaktivitas siswa yang mana dalam pengumpulan data dilakukan dengan observasi hasil karya siswa berupa miniatur taman bermain. Kreativitas siswa dinyatakan berhasil apabila persentase kreativitas siswa mencapai kriteria ketuntasan yakni 75% disetiap siklusnya. Sedangkan pada kreativitas siswa diperoleh hasil dengan cara observasi dengan mengisi lembar observasi yang mana dalam kegiatan observasi pra siklus, siklus I dan siklus II dilakukan selama kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas. Berikut adalah tahapan atau langkah tindakan pada penelitian ini :



Gambar 1. Langkah PTK

## Siklus I

### Perencanaan

Pertama, menyusun RPP dan video pembelajaran. Terakhir, menyiapkan perangkat penelitian: lembar observasi kreativitas siswa.

### Pelaksanaan tindakan

Melakukan tindakan berupa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning (PJBL)* berbantuan video pembelajaran dengan memanfaatkan platform *GoogleMeet* dan *WhatsApp*.

### Observasi

Melakukan pengamatan terhadap peningkatan kreativitas siswa pada karya seni tiga dimensi dibandingkan dengan ketika menggunakan Aplikasi *WhatsApp* tanpa model pembelajaran *Project Based Learning (PJBL)* berbantuan video pembelajaran.

### Refleksi

Pertama, mengkaji persiapan, proses dan hasil pembelajaran siklus I. Kedua, mengevaluasi persiapan, proses dan hasil pembelajaran siklus I. Ketiga, membuat daftar permasalahan yang terjadi pada persiapan, proses dan hasil pembelajaran siklus I. Terakhir, membuat perencanaan tindak lanjut untuk perbaikan pembelajaran siklus II.

## **Siklus II**

### **Perencanaan**

Pertama, menyusun RPP dan video pembelajaran. Terakhir, menyiapkan perangkat penelitian: lembar observasi kreativitas siswa.

### **Pelaksanaan tindakan**

Melakukan tindakan berupa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning (PJBL)* berbantuan video pembelajaran dengan memanfaatkan platform *GoogleMeet* dan *WhatsApp*.

### **Observasi**

Melakukan pengamatan terhadap peningkatan kreativitas siswa pada karya seni tiga dimensi dibandingkan dengan ketika menggunakan Aplikasi *WhatsApp* tanpa model pembelajaran *Project Based Learning (PJBL)* berbantuan video pembelajaran.

### **Refleksi**

Pertama, mengkaji persiapan, proses dan hasil pembelajaran siklus II. Kedua, mengevaluasi persiapan, proses dan hasil pembelajaran siklus II. Ketiga, membuat daftar permasalahan yang terjadi pada persiapan, proses dan hasil pembelajaran siklus II. Terakhir, membuat analisis data dari siklus II.

### **Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas II SDN 2 Sungapan Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo Tahun Pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 16 siswa, terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

### **Objek Penelitian**

Objek penelitian ini adalah penerapan *Project Based Learning (PJBL)* berbantuan video pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas karya seni pada siswa kelas II SDN 2 Sungapan.

### **Metode Pengambilan Data**

Metode pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

### **Observasi**

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi kreativitas karya seni dan lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Lembar observasi kreativitas karya seni digunakan untuk mengamati tingkat kreativitas karya seni siswa setiap siklusnya hingga dapat dibandingkan antar siklus. Lembar observasi aktivitas guru dan siswa digunakan untuk mengamati proses kegiatan belajar sehingga sehingga dapat dijadikan dasar perbaikan untuk siklus berikutnya.



## Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi untuk foto hasil karya seni berupa miniatur taman bermain, lembar observasi kreativitas siswa, dan lembar observasi aktivitas guru dan siswa.

## Kriteria Ketuntasan Tindakan

Untuk mengetahui peningkatan kreativitas pada materi karya seni tiga dimensi dengan penerapan *Project Based Learning* (PJBL) berbantuan video pembelajaran maka ditetapkan indikator pencapaian keberhasilan sebagai berikut: pertama, sekolah menentukan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk nilai kompetensi inti pengetahuan dan keterampilan. SDN 2 Sungapan menentukan angka 75 sebagai KKM. Siswa dikatakan tuntas belajar jika mendapatkan nilai 75 atau lebih. Ketuntasan belajar ini dilihat atas pencapaian nilai kreativitas secara individu. Terakhir, secara klasikal, ketuntasan tindakan dilihat dari jumlah siswa yang mencapai KKM. Menurut Khairul Huda Sarilah (dalam Jurnal Transformasi, 2018:78), “minimal 75% dari jumlah siswa mencapai nilai hasil belajar tuntas dari materi yang diajarkan pada siklus I dan siklus II”. Pada penelitian ini, ketuntasan tindakan dikatakan berhasil jika setelah dilakukan pembelajaran dengan *Project Based Learning* (PJBL) berbantuan video pembelajaran, jumlah siswa yang mencapai KKM lebih dari 75%.

## Analisis Data

Hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa dianalisis menggunakan rumus berikut :  
$$P = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$
 Hasil analisis aktivitas guru dan siswa dijadikan dasar perbaikan untuk siklus II. Dilansir dari sebuah jurnal (Sarilah, Khairul Huda:2018), indikator kreativitas yang digunakan adalah (1)terampil membuat bentuk, (2)rapil membuat bentuk, (3)mampu menambah bentuk pada bentuk yang sudah ada, dan (4)komposisi bentuk yang proporsional. Peneliti mengembangkan ke-empat indikator kreativitas di atas, menjadi : (1)kesesuaian produk dengan tema, (2)terampil membuat bentuk, (3)kerapian membuat bentuk, (4)variasi bahan yang digunakan, (5)keserasian warna, dan (6)komposisi bentuk proposional. Kreativitas dalam penelitian ini kriteria sebagai berikut :

Kurang Kreatif = ( 1 )

Cukup Kreatif = ( 2 )

Kreatif = ( 3 )

Sangat Kreatif = ( 4 )

Nilai Kreativitas =  $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

Presentase Ketuntasan Kreativitas =  $\frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{skor maksimal jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas karya seni tiga dimensi berbentuk miniatur taman bermain melalui *Project Based Learning* (PJBL) berbantuan video pembelajaran. Tindakan penelitian ini dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus. Pada setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Penelitian ini mengamati kreavititas sesuai dengan indikator yang telah dikembangkan oleh peneliti. Berikut persentase nilai rata-rata kreativitas prasiklus dan siklus I pada setiap indikator :

**Tabel 1. Persentase Nilai Kreativitas Tiap Indikator Prasiklus dan Siklus I**

Indikator Kreativitas	Prasiklus	Siklus I
kesesuaian produk dengan tema	75,0%	82,8%
terampil membuat bentuk	60,9%	68,8%
kerapian membuat bentuk	67,2%	72,7%
variasi bahan yang digunakan	75,0%	80,5%
keserasian warna	68,8%	71,9%
komposisi bentuk proposional	62,5%	66,4%

Berdasarkan tabel 1, terlihat kenaikan persentase pada setiap indikator kreativitas. Pada indikator kesesuaian produk dengan tema mengalami kenaikan 7,8%, indikator terampil membuat bentuk mengalami kenaikan 7,8%, indikator kerapian membuat bentuk mengalami kenaikan 5,5%, indikator variasi bahan yang digunakan mengalami kenaikan 5,5%, indikator keserasian warna mengalami kenaikan 3,1%, dan indikator komposisi bentuk proposional mengalami kenaikan 3,9%. Hasil penelitian kemudian dibandingkan antara prasiklus dan siklus I. Perbandingan persentase jumlah siswa yang mencapai ketuntasan kreativitas karya seni antara Prasiklus dan Siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 2. Perbandingan Persentase Ketuntasan Kreativitas Prasiklus dan Siklus I**

	Jumlah Peserta Didik	Persentase (%)
<b>Prasiklus</b>	<b>4</b>	<b>25 %</b>
Siklus I Pertemuan Pertama	8	50 %
Siklus I Pertemuan Kedua	10	62,25 %
<b>Rata-rata siklus I</b>	<b>9</b>	<b>56,25 %</b>

Berdasarkan tabel 1, dapat dilihat persentase kreativitas siswa dalam membuat karya seni tiga dimensi sebelum diberikan tindakan adalah 25% lalu diberikan tindakan pada siklus I meningkat menjadi 56,25%. Kenaikan kreativitas dari prasiklus ke siklus I adalah sebesar 31,25%. Setelah melaksanakan refleksi siklus I berdasarkan pengamatan aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran, peneliti melakukan perencanaan perbaikan proses pembelajaran untuk siklus II. Kemudian melaksanakan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) berbantuan video pembelajaran sesuai dengan materi karya seni tiga dimensi berbentuk miniatur taman bermain. Platform yang digunakan adalah GoogleMeet. Setelah mendapatkan data produk hasil karya siswa, peneliti melakukan analisis data dan membandingkannya dengan hasil siklus I dan prasiklus. Berikut persentase nilai rata-rata kreativitas prasiklus, siklus I, dan siklus II pada setiap indikator :

**Tabel 3. Persentase Nilai Kreativitas Tiap Indikator Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II**

Indikator Kreativitas	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
kesesuaian produk dengan tema	75,0%	82,8%	93,0%
terampil membuat bentuk	60,9%	68,8%	77,3%
kerapian membuat bentuk	67,2%	72,7%	80,5%
variasi bahan yang digunakan	75,0%	80,5%	85,2%
kесerasian warna	68,8%	71,9%	77,3%
komposisi bentuk proposional	62,5%	66,4%	74,22%

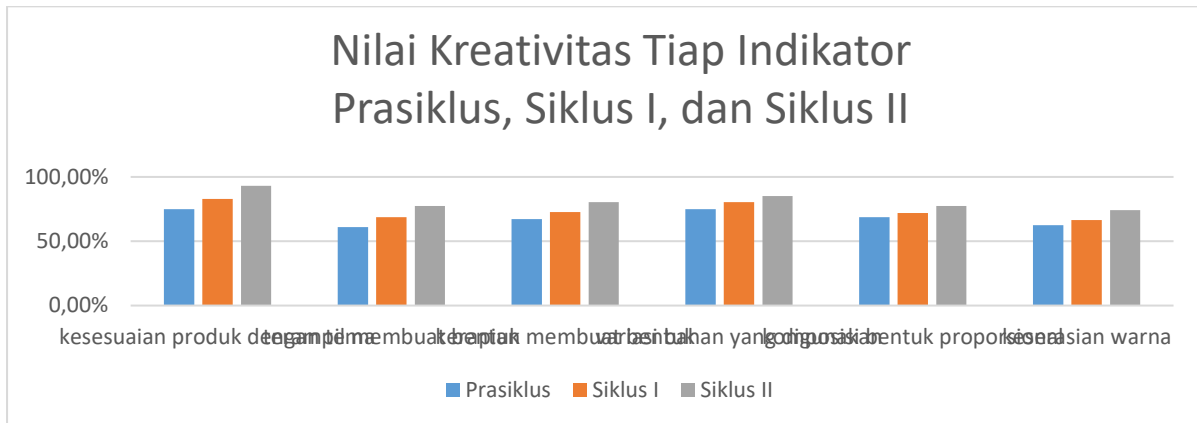
Berdasarkan tabel 3, terlihat kenaikan persentase pada setiap indikator kreativitas dari siklus I dan siklus II. Pada indikator kesesuaian produk dengan tema mengalami kenaikan 10,2%, indikator terampil membuat bentuk mengalami kenaikan 8,6%, indikator kerapian membuat bentuk mengalami kenaikan 7,8%, indikator variasi bahan yang digunakan mengalami kenaikan 4,7%, indikator keserasian warna mengalami kenaikan 5,5%, dan indikator komposisi bentuk proposional mengalami kenaikan 7,8%. Perbandingan persentase jumlah siswa yang mencapai ketuntasan kreativitas karya seni antara Siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 4. Perbandingan Persentase Ketuntasan Kreativitas Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II**

	Jumlah Peserta Didik	Persentase (%)
<b>Prasiklus</b>	<b>4</b>	<b>25 %</b>
Siklus I Pertemuan Pertama	8	50 %
Siklus I Pertemuan Kedua	10	62,25 %
<b>Rata-rata siklus I</b>	<b>9</b>	<b>56,25 %</b>
Siklus II Pertemuan Pertama	14	87,5 %
Siklus II Pertemuan Kedua	15	93,75 %
<b>Rata-rata siklus II</b>	<b>15</b>	<b>90,63 %</b>

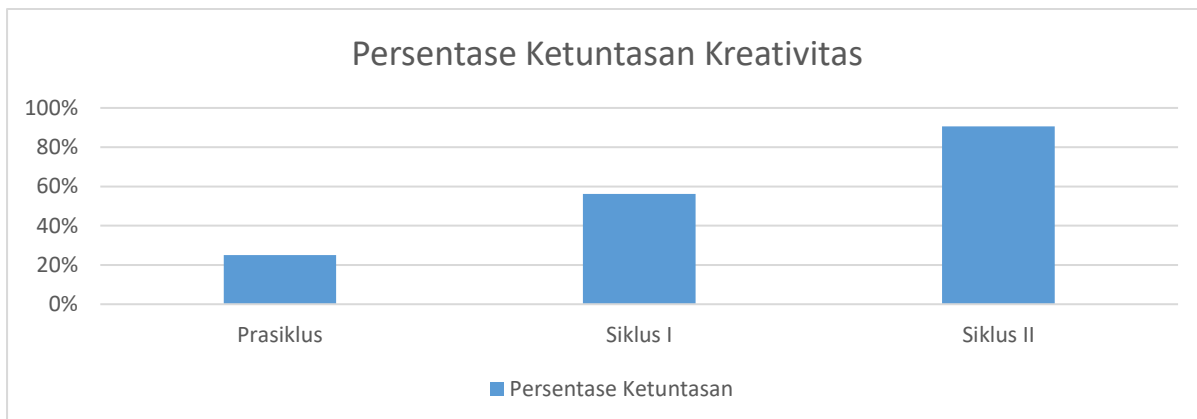
Berdasarkan tabel 4, dapat dilihat persentase kreativitas siswa dalam membuat karya seni tiga dimensi pada siklus I adalah 56,25%. Pada siklus II peneliti melakukan perbaikan tindakan dan mendapatkan persentase 90,63%. Kenaikan kreativitas dari siklus I ke siklus II adalah sebesar 34,38%. Peningkatan persentase nilai kreativitas tiap indikator kreativitas pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II dapat dilihat pada histogram berikut :





**Grafik. 1 Histogram Nilai Kreativitas Tiap Indikator**

Berdasarkan histogram di atas, terlihat peningkatan dari prasiklus, siklus I, dan siklus II pada semua indikator kreativitas karya seni tiga dimensi berbentuk miniatur taman bermain. Ketuntasan kreativitas karya seni siswa secara klasikal juga dapat dilihat pada histogram berikut ini:



**Diagram 2. Persentase Ketuntasan Kreativitas**

Berdasarkan histogram di atas, terlihat bahwa ketuntasan kreativitas siswa dalam membuat karya seni berupa taman bermain meningkat dari prasiklus, siklus I, dan siklus II. Peningkatan persentase kreativitas siswa membuat karya seni tiga dimensi berbentuk taman bermain dipengaruhi oleh model pembelajaran *project based learning (PBJL)* yang membuat siswa aktif sesuai dengan tahap perkembangannya yaitu operasional konkret. Siswa merasa tertantang untuk membuat proyek sebaik mungkin. Selain itu kegiatan pembelajaran dibantu dengan video pembelajaran yang berbeda-beda pada setiap pertemuan. Hal ini membantu siswa dalam pengembangan kreativitas. Peningkatan kreativitas siswa diduga karena siswa lebih tertarik dalam belajar karena pembelajaran yang menantang dan mengasyikan melalui pembelajaran daring sehingga dapat menimbulkan peningkatan kreativitas yang tinggi, seperti yang pernah disampaikan oleh Buck Institue For Education (BIE) (dalam Khamdi) "*Project Based Learning (PBJL)* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan memberi peluang siswa bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa bernilai dan realistik".

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian tindakan kelas tentang penerapan model pembelajaran *project based learning* berbantuan video untuk meningkatkan kreativitas karya seni pada siswa kelas II SDN 2 Sungapan, Galur, Kulon Progo maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa mengalami peningkatan. Dari siklus I muncul kekurangan maka dilakukan perbaikan pada siklus II seperti memunculkan kegiatan *icebreaking* atau peregangan otot agar siswa tidak bosan saat mengerjakan proyek miniatur taman bermain. Peningkatan dapat dilihat dari aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dan produk berupa miniatur taman bermain setiap siswa. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) maka beberapa saran yang diajukan adalah sebagai berikut: 1) Penerapan *Project Based Learning* (PJBL) dapat digunakan sebagai salah satu model pembelajaran yang diterapkan dalam materi karya seni dalam kondisi pembelajaran daring, supaya siswa lebih mudah memahami materi dan meningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. 2) Penggunaan media pembelajaran yang efektif dan menarik perlu ada di dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kreativitas siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Banawi, Asmin. (2019). "Implementasi Pendekatan Saintifik Pada Sintaks *Discovery/Inquiry Learning, Based Learning, Project Based Learning.*" *Jurnal Biology Science & Education* 2019
- Hartini, S. (2019). Kompetensi Profesional Guru dalam Meningkatkan Motivasi Berprestasi Peserta Didik: Studi di SDN Karangpucung 04 dan SDN Karangpucung 05 Kabupaten Cilacap. *Indonesian Journal of Education Management & Administration Review*, 3(1), 71-76.
- Prasetyawan, H., & Supriyanto, A. (2016). GUIDANCE AND COUNSELING COMPREHENSIF PROGRAM IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION BASED ON DEVELOPMENTAL TASK. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 3(3), 95-103.
- Rahmi, Hayatun. (2017). "Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam tema Berbagai Pekerjaan pada MIN Masjid Raya Banda Aceh". *Kreativitas*.32-33
- Sarilah, Khairul Huda. (2018). "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Sains Pada Siswa Kelompok B Di Paud Darul Muhsinin Enjak Labulia Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2015/2016." *Jurnal Transformasi Vol. 4 No. 2 Edisi September 2018*
- Septiasih, Ni Wayan Ari. (2016). "Penerapan Project Based Learning Berbantuan Video untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA di SD. "e-Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Vol. 4 No.1 Tahun 2016
- Supriyanto, A., Hartini, S., Irdasari, W. N., Miftahul, A., Oktapiana, S., & Mumpuni, S. D. (2020). Teacher professional quality: Counselling services with technology in Pandemic Covid-19. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 10(2), 176-189.

- Supriyanto, A., Hartini, S., Syamsudin, S., & Sutoyo, A. (2019). Indicators of professional competencies in research of Guidance and Counseling Teachers. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(1), 53-64.
- Surya, Andita Putri. (2018). "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreatifitas Siswa Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga." *PJBL: Jurnal Pesona Dasar* Vol. 6 No. 1, 1 April 2018, hal 41-54n