

## Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa Anyaman Kertas pada Siswa Kelas IV A di SDN 3 Surutanga Kota Palopo

Nurfadillah<sup>1</sup>, Andi Kilawati<sup>2</sup>, Sulaiman<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Cokroaminoto Palopo, Indonesia

E-mail: [dillahf027@gmail.com](mailto:dillahf027@gmail.com)<sup>1</sup>, [andikilawati@gmail.com](mailto:andikilawati@gmail.com)<sup>2</sup>, [sulaimanjalil486@gmail.com](mailto:sulaimanjalil486@gmail.com)<sup>3</sup>

### Article History:

Received: 27 Juli 2026

Revised: 30 Juli 2026

Accepted: 06 Agustus 2026

**Keywords:** *Project Based Learning, Kreativitas, Seni Rupa Anyaman Kertas.*

**Abstrak:** Berdasarkan hasil analisis masalah pada latar belakang, ditemukan bahwa kreativitas seni rupa anyaman kertas siswa kelas IV A SDN 3 Surutanga masih rendah. Dari 31 siswa, hanya 25,8% yang mencapai kategori kreatif, sedangkan sisanya berada pada kategori cukup kreatif dan kurang kreatif, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas seni rupa anyaman kertas melalui penerapan model Project Based Learning (PjBL) pada siswa kelas IV A SDN 3 Surutanga Kota Palopo. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Mc Taggart yang dilaksanakan dalam dua Siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, lembar observasi aktivitas siswa, dan rubrik penilaian hasil karya anyaman kertas untuk mengukur kreativitas siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model Project Based Learning dapat meningkatkan kreativitas seni rupa anyaman kertas. Pada Siklus I kreativitas siswa memperoleh rata-rata nilai 70,32 dengan persentase ketuntasan 41,9% atau sebanyak 13 siswa yang tuntas, dan pada akhir Siklus II kreativitas siswa meningkat dengan rata-rata nilai 81,35 dengan persentase ketuntasan 83,9% atau sebanyak 26 siswa yang tuntas. Selain itu, terjadi pergeseran kualitas kreativitas yang signifikan, siswa yang berada pada kategori kreatif dan sangat kreatif (nilai  $\geq 76$ ) meningkat dari 35,5% (11 Siswa) pada Siklus I menjadi 67,7% (21 Siswa) pada Siklus II. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model Project Based Learning efektif dalam meningkatkan seni rupa anyaman kertas pada siswa kelas IV A SDN 3 Surutanga Kota Palopo.

### PENDAHULUAN

Pendidikan secara umum merupakan usaha sadar dan terencana yang bertujuan mewujudkan

proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, meliputi aspek spritual, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara, sebagaimana tercantum dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003. Pendidikan seni rupa, khususnya seni anyaman, merupakan salah satu bagian penting dalam pembelajaran seni budaya disekolah dasar. Seni anyaman tidak hanya melatih keterampilan motorik halus dan kreativitas siswa, tetapi juga berperan sebagai media pelestarian budaya lokal Magil Ricard A (1989).

Kreativitas merupakan kompetensi esensial abad ke-21 yang perlu dikembangkan sejak dini. Siswa yang kreatif tidak hanya mampu menghasilkan karya orisinal, tetapi juga mampu berpikir fleksibel dan menyelesaikan masalah secara mandiri. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi, kolaborasi, dan pembuatan karya yang bermakna. Menurut Bayanie kreativitas yaitu potensi yang penting bagi diri anak. Melalui kreativitas, ia mampu memecahkan masalah yang dihadapinya secara efektif dan efisien nantinya mereka memiliki kemungkinan untuk sukses dimasa yang akan datang (K. P. Sari et al., 2020). Melalui kreativitas, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan kepribadiannya baik itu penge mbangan fisik maupun mental karakter mereka (Agustin, 2021).

*Project Based Learning* (PjBL) model ini menekankan pada pembelajaran berbasis *project*, di mana siswa dilibatkan secara aktif dalam merancang, melaksanakan, dan menghasilkan sebuah produk nyata. Melalui kegiatan tersebut, siswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan kreativitas, keterampilan berpikir kritis, serta kemampuan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Pembelajaran seni rupa anyaman kertas, *Project Based Learning* dapat mendorong siswa untuk berkreasi, bekerja sama, serta mengembangkan ide secara bebas dan bertanggung jawab. Model *Project Based Learning* adalah model inovatif yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, dapat memecahkan masalah, dan mampu menghasilkan suatu produk yang bernilai melalui kegiatan kerja kelompok (Melinda dan Zainil, 2020). Model *Project Based Learning* melibatkan siswa dalam mempelajari pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman nyata dan proses yang terstruktur dan dirancang untuk menghasilkan produk. Sedangkan Trianto (Angraini et al., 2020) menyatakan model *Project Based Learning* bertujuan untuk memberikan wawasan yang luas kepada siswa.

Pembelajaran seni rupa anyaman kertas, dalam penerapan model *Project Based Learning* diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Namun demikian, kondisi pembelajaran di lapangan menunjukkan bahwa tujuan tersebut akan tetap tercapai David Paul (1968). Kemendikbud (2021) menyatakan bahwa *Project Based Learning* (PjBL) yang melibatkan siswa dalam eksplorasi, interpretasi, dan sintesis informasi melalui *project* yang kontekstual.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 21 november 2025 di kelas IV SDN 3 Surutanga dalam pembelajaran seni rupa anyaman kertas, diperoleh gambaran tingkat kreativitas siswa yang masih bervariasi. Siswa berjumlah keseluruhan 31 siswa, terdapat 10% (3 Siswa) yang berada pada kategori sangat kreatif, 16% (5 Siswa) berada pada kategori kreatif, serta 29% (9 Siswa) berada pada kategori cukup kreatif, dan 45% (14 Siswa) masih berada pada kategori kurang kreatif. Hal ini terlihat dari hasil penilaian kreativitas siswa yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori kurang kreatif dan cukup kreatif, sedangkan siswa yang mencapai kategori kreatif dan sangat kreatif masih relatif sedikit. Siswa pada kategori kurang kreatif umumnya masih mengikuti contoh yang diberikan guru, memiliki variasi bentuk dan warna yang terbatas, serta teknik menganyam yang belum rapi. Sementara itu juga kebanyakan siswa yang memiliki kreativitas yang masih sangat rendah dikarenakan faktor pembelajaran yang masih

bersifat konvensional yang berfokus pada contoh yang diberikan oleh guru tanpa mengembangkan ide dan kemampuannya. Selain itu, hanya beberapa siswa yang mampu menunjukkan ide yang bervariasi, penggunaan warna yang lebih beragam, dan kerapian hasil karya yang baik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kreativitas siswa dalam mengeksplorasi bahan, teknik, dan desain anyaman kertas belum berkembang secara optimal.

## **LANDASAN TEORI**

### **Kreativitas dalam Pembelajaran Seni Rupa**

Kreativitas dalam pembelajaran seni rupa adalah kemampuan siswa untuk menghasilkan karya yang unik dan bermakna, dan memiliki nilai estetis melalui proses berpikir imajinatif dan eksploratif. Menurut Sari dan Nugroho (2021) menyatakan bahwa kreativitas siswa dapat berkembang apabila diberi kesempatan untuk bereksplorasi, bereksperimen, serta mengekspresikan ide secara bebas melalui kegiatan berkarya. Oleh karena itu, pembelajaran seni rupa tidak hanya menekankan hasil akhir, tetapi juga proses berpikir kreatif selama siswa menghasilkan karya. Pembelajaran seni rupa, kreativitas diwujudkan melalui kemampuan siswa mengolah unsur-unsur seni seperti garis, bentuk, warna, dan tekstur menjadi karya yang memiliki nilai estetika. Pembelajaran perlu memberikan ruang yang luas agar siswa dapat berimajinasi, mencoba berbagai teknik, serta mengembangkan gagasan secara mandiri melalui aktivitas praktik berkarya.

Pembelajaran seni rupa bertujuan untuk mengembangkan kemampuan estetika serta menumbuhkan apresiasi siswa terhadap karya seni. Melalui kegiatan berkarya, siswa tidak hanya belajar menghasilkan karya seni, tetapi juga memahami nilai keindahan, makna, dan proses kreatif yang terdapat dalam sebuah karya. Sari (2020) menegaskan bahwa kreativitas dalam seni rupa dapat dilihat dari beberapa faktor, seperti keunikan karya, variasi bentuk, serta ekspresi emosional yang ditampilkan siswa. Proses pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan pengalaman langsung sangat diperlukan agar siswa terdorong berinovasi, dan mengekspresikan karya seni.

Konteks pendidikan, kreativitas merupakan kemampuan penting yang perlu dikembangkan sejak dini karena berkaitan dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi, kemampuan pemecahan masalah, serta inovasi dalam belajar. Kreativitas siswa dapat diamati melalui beberapa indikator, yaitu kelancaran dalam mengemukakan ide, fleksibilitas dalam berpikir, keaslian gagasan, serta kemampuan mengembangkan ide, keluesan dalam berpikir, keaslian dan kemampuan mengembangkan ide secara rinci.

### **Seni Rupa Anyaman Kertas di Sekolah Dasar**

Seni anyaman kertas merupakan salah satu bentuk kegiatan seni rupa keterampilan yang sesuai diterapkan di sekolah dasar karena menggunakan bahan sederhana dan aman bagi siswa. Kegiatan menganyam melatih ketelitian, kesabaran, dan kreativitas siswa dalam mengolah bentuk dan warna. Menurut Halimatussa'diyah (2021), pembelajaran seni rupa anyaman kertas dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan motorik halus siswa karena siswa terlibat langsung dalam proses pembuatan karya. Selain itu, kegiatan anyaman mendorong siswa untuk memadukan ide dan teknik secara kreatif. Anyaman kertas merupakan salah satu bentuk karya seni rupa dua dimensi yang dibuat dengan cara menyilangkan potongan kertas secara berulang dan teratur. Kegiatan ini melatih ketelitian, kesabaran, koordinasi, mata dan tangan, serta kreativitas siswa. Konteks pendidikan dasar, seni anyaman kertas dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan sekaligus mendidik. Siswa tidak hanya belajar teknik menganyam, tetapi juga mengembangkan kreativitas, rasa percaya diri, dan kemampuan bekerja sama. Dengan demikian,

---

seni rupa anyaman kertas memiliki peran penting dalam pembelajaran seni budaya di sekolah dasar.

Seni anyaman kertas memiliki beberapa jenis yang dapat diterapkan dalam pembelajaran seni rupa disekolah dasar. Jenis-jenis anyaman ini disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa serta tujuan pembelajaran seni. Adapun beberapa jenis-jenis seni anyaman kertas meliputi: Anyaman polos merupakan jenis anyaman paling dasar yang disusun dengan pola selang-seling antara jalur kertas satu dengan yang lainnya. Jenis anyaman ini sangat cocok untuk siswa sekolah dasar karena mudah dipahami dan melatih keterampilan dasar menganyam. Menurut Halimatussa'diyah (2021), anyaman polos berfungsi sebagai pengenalan teknik dasar anyaman yang mampu melatih ketelitian, kesabaran, dan koordinasi motorik halus siswa. Dua arah disusun dengan memadukan jalur kertas secara vertikal dan horizontal. Jenis ini membantu siswa memahami keteraturan pola serta keseimbangan bentuk dalam karya seni. Menurut Sari dan Nugroho (2021), anyaman dua arah dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam mengatur pola dan komposisi visual secara sederhana namun terstruktur.

Anyaman variasi warna merupakan jenis anyaman yang menekankan pada penggabungan beberapa warna kertas dalam satu karya. Jenis ini memberi ruang lebih luas bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas melalui pemilihan dan perpaduan warna. Wulandari (2022) menyatakan bahwa penggunaan variasi warna dalam anyaman kertas dapat meningkat. Anyaman motif sederhana merupakan pengembangan dari anyaman polos dengan penambahan pola tertentu, seperti motif garis, kotak, atau bentuk geometris sederhana. Jenis ini mulai melatih siswa berpikir kreatif dan terstruktur. Menurut Junaidi (2022), anyaman dengan motif sederhana dapat melatih kemampuan berpikir visual dan estetika siswa dalam pembelajaran seni rupa. Anyaman kreasi bebas memberikan kebebasan kepada siswa untuk menentukan sendiri bentuk, pola, dan warna anyaman sesuai dengan ide masing-masing. Jenis ini biasanya digunakan pada tahap lanjutan setelah siswa memahami teknik dasar anyaman. Menurut Pratiwi et al. (2023), anyaman kreasi bebas sangat efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa karena siswa memiliki keleluasaan dalam mengekspresikan ide dan inovasi dalam berkarya seni.

### **Model *Project Based Learning* (PjBL)**

*Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam menyelesaikan suatu *project* yang bermakna. Model ini mendorong siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dan menghasilkan produk nyata. Menurut Sukmawati dan Rahayu (2021), *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi *project* pembelajaran secara mandiri maupun berkelompok. Model ini mampu meningkatkan kreativitas, kolaborasi, dan keterampilan berpikir kritis siswa. Penting untuk memahami bahwa *Project Based Learning* memberikan siswa kesempatan untuk mengeksplorasi minat mereka dan menghubungkannya dengan situasi dunia nyata. Dengan keterlibatan yang lebih mendalam, siswa dapat mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan, termasuk berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi. Ini menjadikan *Project Based Learning* relevan dengan konteks pendidikan saat ini.

Salah satu kekuatan *Project Based Learning* adalah kemampuannya mengadaptasi dengan berbagai disiplin ilmu. Dalam konteks seni, *Project Based Learning* memfasilitasi siswa untuk menjelajahi berbagai teknik dan pendekatan dalam menciptakan karya seni. *Project* tidak hanya memberi siswa kebebasan untuk mengekspresikan diri tetapi juga tantangan untuk mempertimbangkan tujuan, audiens, dan konteks sosial budaya dari karya mereka. Melalui *Project Based Learning*, guru dapat merancang kurikulum yang mendorong siswa untuk bekerja sama

dalam mengatasi masalah yang kompleks. Siswa belajar untuk merencanakan dan berorganisasi, serta mempresentasikan hasil kerja mereka kepada orang lain. Proses ini membangun rasa percaya diri dan tanggung jawab di dalam diri siswa belajar untuk menerapkan dan berorganisasi. Proses ini membangun rasa percaya diri dan tanggung jawab siswa di dalam diri siswa, karena mereka harus mempertanggung jawabkan proses dan hasil karya yang telah di buat. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjimat, dkk. (2021) yang menyatakan bahwa implementasi *Project Based Learning* (PjBL) mengembangkan karakter pekerja abad 21, termasuk kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan kemandirian.

Penerapan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran seni rupa anyaman kertas memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Siswa tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembuatan karya anyaman sebagai sebuah *project*. Menurut Pratiwi et al. (2023), penerapan *Project Based Learning* pada pembelajaran seni rupa mampu meningkatkan kreativitas siswa karena pembelajaran berpusat pada siswa dan menekankan proses berkarya. Model ini mendorong siswa untuk aktif, kreatif, dan bertanggung jawab terhadap hasil karyanya. Selain itu, kegiatan menganyam kertas yang dilakukan secara bertahap mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga presentasi karya, memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah, sebagaimana dikemukakan oleh Kemdikbud (2021) bahwa *Project Based Learning* (PjBL) melibatkan siswa eksplorasi, interpretasi, dan sintesis informasi melalui *project* yang autentik dan kontekstual. Dengan demikian, siswa tidak hanya menghasilkan karya anyaman yang indah, tetapi juga memperoleh pemahaman mendalam tentang nilai-nilai budaya, estetika, dan keterampilan hidup yang bermanfaat.

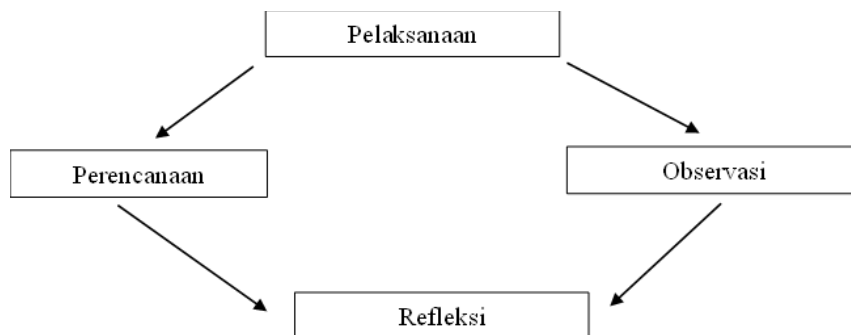
*Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menekankan pada kegiatan pembelajaran berbasis *project*. Menurut Sukmawati dan Rahayu (2021), *Project Based Learning* memiliki kelebihan karena mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan *project* yang bermakna. Siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Pratiwi et al. (2023) mengemukakan bahwa *Project Based Learning* mampu meningkatkan kerja sama dan tanggung jawab siswa, karena pembelajaran dilakukan secara berkelompok dan berorientasi pada penyelesaian tugas nyata. Model ini juga membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. *Project Based Learning* juga memiliki beberapa keterbatasan. Menurut Wulandari (2022), PjBL memerlukan waktu yang relatif lebih lama dibandingkan pembelajaran konvensional karena siswa harus melalui proses perencanaan hingga penyelesaian proyek. Junaidi (2022) menjelaskan bahwa tidak semua siswa memiliki kemampuan yang sama dalam bekerja kelompok, sehingga terdapat kemungkinan ketimpangan peran antaranggota kelompok dalam pelaksanaan proyek.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas seni rupa anyaman kertas melalui penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) pada siswa kelas IV A SDN 3 Surutanga. Menurut Arikunto (2019) Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif sederhana. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas siswa dan proses pembelajaran melalui observasi dan



wawancara, sedangkan pendekatan kualitatif sederhana digunakan untuk melihat peningkatan kreativitas siswa berdasarkan skor penilaian hasil karya anyaman kertas. Desain penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart (2014). Model ini dipilih karena memiliki alur yang sistematis dan reflektif, yang terdiri atas empat tahap dalam setiap siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.



**Gambar 1. Desain Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 3 Surutanga yang beralamatkan di Jl. Andi Djemma, Kec. Wara Timur, Kota Palopo, Sulawesi Selatan. Pemilihan lokasi ini karena sebagai tempat peneliti berfokus untuk meningkatkan kreativitas kegiatan seni rupa. Adapun waktu pelaksanaan penelitian direncanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, sesuai dengan jadwal pembelajaran seni dikelas IV A. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV A SDN 3 Surutanga yang berjumlah 31 siswa yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan pada semester genap tahun 2026. Ada beberapa teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu menggunakan observasi tindakan, penilaian unjuk kerja (kinerja) dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran dan aktivitas siswa selama penerapan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran seni rupa anyaman kertas. Instrumen yang digunakan berupa: Lembar observasi aktivitas siswa dan Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Penilaian unjuk kerja digunakan untuk menilai hasil karya anyaman kertas siswa pada pra siklus, siklus I, dan siklus II. Penilaian dilakukan menggunakan rubrik penilaian yang telah disusun berdasarkan indikator kreativitas dan unsur seni rupa, meliputi: Kejelasan dan kerapian garis anyaman, Kualitas tekstur anyaman, Keteraturan dan variasi pola anyaman dan Keaslian ide dan kesesuaian dengan tema. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung dalam penelitian tindakan kelas ini. Dokumentasi meliputi: Foto kegiatan pembelajaran pada setiap siklus, Foto hasil karya anyaman kertas siswa dan Catatan proses pelaksanaan tindakan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Menurut Miles dan Huberman (2014) yang menyatakan bahwa analisis data kualitatif dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan kuantitatif sederhana digunakan untuk mengolah data berupa skor penilaian kreativitas siswa yang diperoleh melalui rubrik penilaian karya anyaman kertas. Menurut Arikunto (2019), analisis deskriptif kuantitatif bertujuan untuk menggambarkan data dalam bentuk angka tanpa melakukan generalisasi.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa anyaman kertas melalui penerapan model *Project Based Learning*. Keberhasilan tindakan ditunjukkan melalui peningkatan hasil penilaian kreativitas

siswa berdasarkan rubrik penilaian yang telah ditetapkan dalam pembelajaran. Menurut Arikunto (2019), indikator keberhasilan adalah tolak ukur yang menunjukkan sejauh mana tindakan telah mencapai target yang diharapkan. Keberhasilan penelitian ditandai dengan tercapainya tingkat kreativitas siswa pada kategori kreatif dan sangat kreatif oleh sebagian besar siswa. Kriteria keberhasilan ditetapkan berdasarkan standar ketuntasan belajar secara keseluruhan dalam satu kelas, minimal 75% siswa memperoleh skor kreativitas dengan nilai  $\geq 75$ . Dengan jumlah siswa sebanyak 31 orang, maka penelitian ini dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 24 siswa mencapai kategori kreatif dan sangat kreatif. Kreativitas dengan nilai  $\geq 75$  sesuai dengan kriteria ketuntasan yang telah ditentukan. Peningkatan kreativitas siswa terlihat dari kemampuan menghasilkan ide yang lebih bervariasi, penggunaan warna dan pola anyaman yang beragam, kerapian dalam teknik menganyam, serta kesesuaian hasil karya dengan tema yang diberikan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan pra-tindakan pada siklus-I, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kondisi awal kreativitas siswa sebelum diterapkannya model *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran seni rupa anyaman kertas pada siswa kelas IV A SDN 3 Surutanga. Pada tahap ini, penelitian melakukan observasi awal dan penilaian terhadap hasil karya siswa.

**Tabel 1. Data Awal Hasil Belajar Siswa**

| No     | Skor   | Jumlah Siswa | Presentase | Kategori       |
|--------|--------|--------------|------------|----------------|
| 1      | 86-100 | 3 Siswa      | 10%        | Sangat Kreatif |
| 2      | 76-85  | 5 Siswa      | 16%        | Kreatif        |
| 3      | 60-75  | 9 Siswa      | 29%        | Cukup Kreatif  |
| 4      | <60    | 14 Siswa     | 45%        | Kurang Kreatif |
| Jumlah |        | 31 Siswa     | 100%       |                |

Berdasarkan tabel di atas, hasil kreativitas siswa pada kondisi awal menunjukkan bahwa dari 31 siswa, sebagian besar siswa masih berada pada kategori kurang kreatif. Hal ini terlihat dari 14 siswa atau 45% yang memperoleh skor <60 dengan kategori kurang kreatif. Selanjutnya, terdapat 9 siswa atau 29% berada pada kategori cukup kreatif dengan rentan skor 60-75 sementara itu, siswa yang berada pada kategori kreatif sebanyak 5 siswa atau 16% dengan rentan skor 76-85, dan hanya 3 siswa atau 10% yang berada pada kategori sangat kreatif dengan rentan skor 86-100. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa tingkat kreativitas siswa masih tergolong rendah sehingga diperlukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa, khususnya pada pembelajaran seni rupa anyaman kertas melalui model *Project Based Learning*.

Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mengkombinasikan warna, membuat variasi pola anyaman, dan menghasilkan karya yang rapi sesuai tema pembelajaran. Proses pembelajaran terlihat bahwa siswa kurang percaya diri dalam menyampaikan ide dan masih bergantung pada arahan ketika membuat karya anyaman kertas. Hasil penilaian kreativitas siswa pada tahap pra tindakan menunjukkan bahwa dari 31 siswa terdapat 3 siswa berada pada kategori sangat kreatif, 5 siswa berada pada kategori kreatif, 9 siswa berada pada kategori cukup kreatif, dan 14 siswa berada pada kategori kurang kreatif. Nilai rata-rata kreativitas siswa pada tahap pra tindakan yaitu 66,06 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa anyaman kertas masih perlu ditingkatkan.

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan pada tanggal 18, 19, 20

Mei 2026 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit setiap pertemuan. Observasi keterlaksanaan pembelajaran dilakukan oleh observer selama proses pembelajaran pada siklus I berlangsung. Terdapat 15 aspek yang diamati. Keterlaksanaan pembelajaran pada Siklus I mencapai rata-rata 75,5% dengan kategori cukup terlaksana. Pada pertemuan 1, masih banyak aspek yang belum optimal karena peneliti dan siswa baru beradaptasi dengan model *Project Based Learning* serta teknik pembuatan anyaman kertas. Pada pertemuan 2 dan 3, keterlaksanaan mulai meningkat secara signifikan karena peneliti telah melakukan penyesuaian terhadap kendala-kendala yang muncul pada pertemuan sebelumnya, sehingga pada pertemuan 3 mencapai kategori “Terlaksana” dengan presentase 86,7%. Keaktifan belajar siswa pada Siklus I mencapai rata-rata 66,7% dengan kategori baik. Pada pertemuan 1, skor masih tergolong cukup karena siswa kelas IV A masih beradaptasi dengan model *Project Based Learning* (PjBL) dan kegiatan praktik anyaman kertas secara mandiri, sehingga perhatian dan inisiatif bertanya masih rendah. Pada pertemuan 2 dan 3, keaktifan individu siswa mulai meningkat secara bertahap, terlihat dari meningkatnya ketekunan siswa dalam mengerjakan anyaman, kemandirian dalam memecahkan masalah, serta keberanian dalam mempresentasikan hasil anyaman secara individu, sehingga kedua pertemuan tersebut mencapai kategori “Baik” dengan presentase di atas 66%.

Setelah pelaksanaan tindakan pada Siklus I, peneliti memberikan tes akhir yang bertujuan untuk mengukur tingkat kreativitas siswa dalam membuat anyaman kertas. Tes dilaksanakan pada pertemuan ket-3 setelah siswa menyelesaikan project anyaman secara individu. Penilaian dilakukan dengan menggunakan rubrik penilaian hasil karya yang mencakup 4 aspek utama, yaitu keaslian ide, variasi pola, kombinasi warna, dan kerapian anyaman. Dari 31 siswa kelas IV A di SDN 3 Surutanga kota palopo, sebanyak 13 siswa (41,94%) telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu nilai  $\geq 75$ , sementara 18 siswa lainnya (58,06%) belum mencapai ketuntasan. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 88, nilai terendah 56, dan nilai rata-rata kelas mencapai 70,32.

Berdasarkan hasil observasi dan tes akhir pada Siklus I, diketahui terjadi peningkatan kreativitas siswa dibandingkan dengan kondisi awal (pra-siklus), namun pendekatan tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu minimal 75% siswa (24 siswa) mencapai kategori kreatif dan sangat kreatif dengan nilai  $\geq 75$ . Beberapa kendala yang ditemukan selama pelaksanaan Siklus I antara lain: Siswa masih terbiasa dengan pembelajaran konvensional sehingga membutuhkan waktu adaptasi dengan model *Project Based Learning*; Sebagian siswa masih kurang percaya diri dalam mengembangkan ide sendiri dan cenderung meniru contoh dari guru; Kurangnya variasi pola dan kombinasi warna pada karya anyaman siswa; dan Manajemen waktu dalam proses pengerjaan project belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pada siklus II dengan memberikan bimbingan yang lebih intensif, memberikan lebih banyak contoh variasi pola, serta meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam berkarya secara mandiri.

Siklus II dilaksanakan sebagai perbaikan dari Siklus I dengan tetap menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL), namun dengan strategi yang telah disempurnakan berdasarkan hasil refleksi. Pelaksanaan tindakan Siklus II dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit setiap pertemuan. Materi yang dibahas meliputi: perancangan desain anyaman dengan pola yang lebih bervariasi dan kombinasi warna yang harmonis (pertemuan 1), proses menganyam dan teknik yang lebih rapi dan memperhatikan kualitas tekstur (pertemuan 2), pelaksanaan tes akhir pembuatan anyaman kertas secara individu. (pertemuan 3).

Pada Siklus II keterlaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan yang sangat baik. Guru telah berhasil mengelola waktu pembelajaran yang lebih efektif, memberikan bimbingan yang lebih



intensif dan individual kepada siswa, serta memanfaatkan contoh-contoh desain anyaman yang lebih bervariasi sebagai media inspirasi secara optimal. Observasi keterlaksanaan pembelajaran pada Siklus II mencapai rata-rata 93,3% dengan kategori Sangat Terlaksana. Pada pertemuan 1, keterlaksanaan sudah berjalan dengan baik dengan perolehan skor 13 dari 15 aspek (86,7%). Pada pertemuan 2, keterlaksanaan meningkat menjadi 93,3% dengan perolehan skor 14. Pada pertemuan 3, keterlaksanaan mencapai 100% dengan perolehan skor maksimal 15, yang berarti seluruh aspek pembelajaran telah terlaksana secara optimal.

Pada Siklus II, keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat baik dibandingkan dengan Siklus I. Siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran, lebih percaya dalam menyampaikan ide, lebih tekun dalam mengerjakan anyaman. Hal ini tidak terlepas dari perbaikan yang dilakukan pada Siklus II, seperti pemberian motivasi dan semangat disetiap awal pertemuan, penguatan tentang pentingnya percaya diri dalam berkarya, bimbingan yang lebih intensif dan individual, serta pemberian apresiasi (pujian) bagi siswa yang menunjukkan kemajuan dan kreativitas. Keaktifan belajar siswa pada Siklus II mencapai rata-rata 86,7% dengan kategori sangat terlaksana. Pada pertemuan 1, skor keaktifan siswa sudah meningkat dibandingkan Siklus I perolehan skor 12 dari 15 aspek (80,0%) karena siswa sudah lebih percaya diri dan terbiasa dengan model pembelajaran *Project Based Learning*. Pada pertemuan 2, keaktifan siswa semakin meningkat menjadi 86,7% dengan perolehan skor 13, terlihat dari meningkatnya ketekunan siswa dalam mengerjakan anyaman dan kemandirian dalam memecahkan masalah. Pada pertemuan 3, keaktifan siswa mencapai 93,3% dengan perolehan skor 14, yang menunjukkan bahwa siswa telah menunjukkan keberanian dalam bertanya dan menyampaikan ide, serta kemampuannya dalam menghasilkan karya dengan mandiri dan percaya diri.

Diketahui bahwa dari 31 siswa kelas IV A SDN 3 Surutangan Kota Palopo, sebanyak 26 siswa (83,9%) telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu nilai  $\geq 75$ , sementara siswa 5 siswa (16,1%) belum mencapai ketuntasan. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 92, nilai terendah 69, dan nilai rata-rata kelas mencapai 83,9%. Berdasarkan indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu minimal 75% siswa (24 siswa) mencapai kategori kreatif dan sangat kreatif dengan nilai  $\geq 75$ , maka penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil karena telah mencapai 83,9% (26 siswa) dengan nilai  $\geq 75$ . Berdasarkan hasil observasi dan tes akhir pada Siklus II, diketahui bahwa terjadi peningkatan kreativitas siswa yang signifikan dibandingkan dengan Siklus I. Hasil tes akhir Siklus II menunjukkan bahwa dari 31 siswa kelas IV A SDN 3 Surutangan Kota Palopo, sebanyak 26 siswa (83,9%) telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu nilai  $\geq 75$ , sementara 5 siswa (16,1%) belum mencapai ketuntasan. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 92, nilai terendah 69, dan nilai rata-rata kelas mencapai 81,35.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan pada Siklus II, seperti pemberian apersepsi yang lebih kuat, motivasi dan semangat di setiap awal pertemuan, penguatan tentang pentingnya percaya diri dalam berkarya, pemberian tentang kreativitas yang lebih terstruktur, bimbingan yang lebih intensif dan individual, serta pemberian apresiasi (pujian) bagi siswa yang aktif, kreatif, dan menunjukkan kemajuan dalam berkarya, telah berhasil meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat anyaman kertas. Siswa menunjukkan kemampuan yang baik dalam mengembangkan ide, memvariasi pola dan warna, serta menghasilkan karya anyaman yang lebih rapidan kreatif. Berdasarkan indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu minimal 75% siswa (24 siswa) mencapai kategori kreatif dan sangat kreatif dengan nilai  $\geq 75$ , maka penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil karena telah mencapai 83,9% (26 siswa) dengan nilai  $\geq 75$ . Dengan demikian, penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) terbukti efektif dalam meningkatkan

keaktivitas seni rupa anyaman kertas pada siswa kelas IV A SDN 3 Surutanga Kota Palopo. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas dinyatakan berhasil dan dihentikan pada Siklus II.

**Tabel 2. Kategori Kreativitas Siswa Pada Siklus I dan Siklus II**

| Kategori       | Rentan Skor | Siklus I   | Siklus II  | Peningkatan |
|----------------|-------------|------------|------------|-------------|
| Sangat Kreatif | 86-100      | 3 (9,7%)   | 7 (22,6%)  | +4 (12,9%)  |
| Kreatif        | 76-85       | 8 (25,8%)  | 14 (45,2%) | +6 (19,4%)  |
| Cukup Kreatif  | 60-75       | 16 (51,6%) | 10 (32,3%) | -6 (19,3%)  |
| Kurang Kreatif | <60         | 4 (12,9%)  | 0 (0%)     | -4 (12,9%)  |
| Jumlah         |             | 31 (100%)  | 31 (100%)  |             |

Sumber: Data setelah diolah (2026)

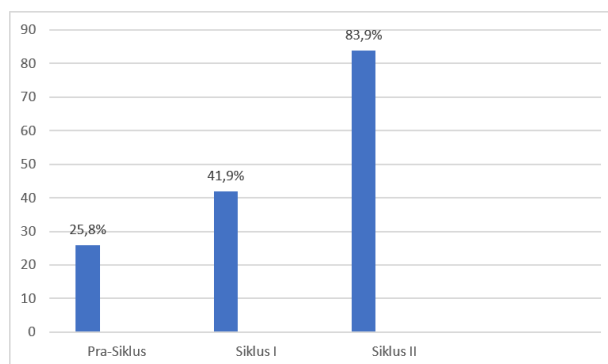
Berdasarkan tabel diatas, terjadi pergeseran kategori kreativitas yang signifikan dari Siklus I, siswa yang berada pada kategori kurang kreatif masih terdapat 4 siswa (12,9%), namun pada Siklus II tidak ada siswa yang berada pada kategori kurang kreatif. Jumlah siswa pada kategori sangat kreatif meningkat dari 3 siswa (9,7%) menjadi 7 siswa (22,6%), dan kategori kreatif meningkat dari 8 siswa (25,8%) menjadi 14 siswa (45,2%).

**Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar Antar Siklus dan Kreativitas Siswa**

| Tahap      | Rata-rata | % Ketuntasan | Siswa Kreatif & Sangat Kreatif |
|------------|-----------|--------------|--------------------------------|
| Pra-Siklus | 66,06     | 25,8%        | 25,8%                          |
| Siklus I   | 70,32     | 41,9%        | 25,5%                          |
| Siklus II  | 81,35     | 83,9%        | 67,7%                          |

Sumber: Data setelah diolah (2026)

Berdasarkan tabel 3 di atas, terjadi peningkatan hasil belajar dan kreativitas siswa secara bertahap dari Pra-Siklus hingga Siklus II. Pada Pra-Siklus, rata-rata hasil belajar siswa mencapai 66,06 dengan persentase ketuntasan 25,8% (8 Siswa), sedangkan siswa yang berada pada kategori kreatif dan sangat kreatif hanya 25,8% (8 siswa). Setelah pelaksanaan tindakan pada Siklus I, rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 70,32 dengan persentase ketuntasan 41,9% (13 siswa), dan pada Siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan dengan rata-rata hasil belajar mencapai 81,35, persentase ketuntasan meningkat menjadi 83,9% (26 siswa), dan siswa yang berada pada kategori sangat kreatif dan kreatif mencapai 83,9% (26 siswa). Indikator keberhasilan telah tercapai, yaitu minimal 75% siswa (24 siswa) mencapai kategori kreatif dan sangat kreatif dengan nilai  $\geq 75$ , dan Siklus II telah mencapai 83,9% (26 siswa).



**Gambar 2. Diagram Grafik Peningkatan Kreativitas Siswa Siklus I dan Siklus II**

Berdasarkan diagram pada gambar 3 di atas, terlihat peningkatan kreativitas siswa yang konsisten dari Pra-Siklus hingga Siklus II. Pada Pra-Siklus, persentase siswa yang berada pada kategori kreatif dan sangat kreatif mencapai 25,8%. Setelah dilaksanakan tindakan Siklus I, persentase tersebut meningkat menjadi 41,9%. Peningkatan ini lebih signifikan terjadi pada Siklus II, di mana persentase siswa yang mencapai kategori kreatif dan sangat kreatif melonjak menjadi 83,9%.

### **Analisis Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Anyaman Kertas melalui Model *Project Based Learning* (PjBL)**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam dua Siklus, peneliti melihat bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kreativitas seni rupa anyaman kertas pada siswa kelas IV A SDN 3 Surutanga Kota Palopo. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada setiap siklus, baik dari aspek keaslian ide, variasi pola, kombinasi warna, maupun kerapian anyaman yang dihasilkan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Sukmawati dan Rahayu (2021) yang menyatakan bahwa *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi *project* secara mandiri maupun berkelompok, sehingga mampu meningkatkan kreativitas, kolaborasi, dan keterampilan berpikir kritis siswa.

Pada tahap Pra-Siklus, kreativitas siswa masih tergolong rendah dengan rata-rata nilai 66,06 dan hanya 25,8% siswa yang mencapai kategori kreatif dan sangat kreatif. Rendahnya kreativitas ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional, dimana siswa cenderung pasif dan hanya meniru contoh yang diberikan oleh guru tanpa adanya ruang untuk mengeksplorasi ide secara mandiri. Hal ini sesuai dengan temuan Wulandari (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran seni rupa yang tidak memberikan kebebasan bereksplorasi akan menghambat perkembangan kreativitas siswa. Sari dan Nugroho (2021) juga menegaskan bahwa kreativitas siswa dapat berkembang apabila diberi kesempatan untuk bereksplorasi, bereksperimen, serta mengekspresikan ide secara bebas melalui kegiatan berkarya.

Setelah penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) pada Siklus I, terjadi peningkatan siswa dengan rata-rata nilai mencapai 70,32 dan persentase ketuntasan 41,9% (13 Siswa). Peningkatan ini menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) mulai memberikan dampak positif terhadap siswa, meskipun belum optimal. Siklus I, siswa mulai terbiasa dengan proses perencanaan dan pelaksanaan *project* secara mandiri, namun masih terdapat kendala seperti

kurangnya percaya diri dalam mengembangkan ide, variasi pola yang terbatas, dan manajemen waktu yang belum optimal. Temuan ini sejalan dengan penelitian Pratiwi et al. (2023) yang menyatakan bahwa pada tahap awal penerapan *Project Based Learn* (PjBL), siswa memerlukan waktu adaptasi karena terbiasa dengan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru.

Pada Siklus II, setelah dilakukan perbaikan berdasarkan refleksi Siklus I, terjadi peningkatan yang sangat signifikan. Rata-rata nilai kreativitas siswa mencapai 81,35 dengan persentase ketuntasan 83,9% (26 Siswa) peningkatan ini menunjukkan bahwa perbaikan strategi pembelajaran pada Siklus II, seperti pemberian motivasi yang lebih kuat, bimbingan yang lebih intensif dan individual, pemberian tantangan kreativitas yang terstruktur, serta pemberian apresiasi bagi siswa yang menunjukkan kemajuan, berhasil meningkatkan kreativitas siswa secara optimal. Hal ini mendukung pendapat Melinda dan Zainil (2020) yang menyatakan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) adalah model inovatif yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, mampu memecahkan masalah, dan menghasilkan produk bernilai melalui kegiatan pembelajaran.

### **Efektivitas Model *Project Based Learning* dalam Meningkatkan Setiap Indikator Kreativitas**

Peningkatan kreativitas siswa terlihat pada seluruh indikator yang diamati, yaitu keaslian ide, variasi pola dan bentuk, kombinasi warna, serta kerapian anyaman. Pada Siklus II, siswa mampu menghasilkan ide yang lebih orisinal, memvariasikan pola dan bentuk anyaman, memilih dan memadukan warna secara harmonis, serta menghasilkan anyaman yang lebih rapi, kuat, dan estetik.

Pada Pra-Siklus, sebagian besar siswa masih kesulitan dalam mengembangkan ide sendiri dan cenderung meniru contoh yang diberikan guru. Hal ini terlihat dari karya anyaman yang dihasilkan memiliki pola dan warna yang seragam. Setelah penerapan *Project Based Learning* (PjBL) pada Siklus I, siswa mulai berani mengemukakan ide meskipun masih terbatas. Pada Siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan dimana siswa mampu menghasilkan ide yang lebih orisinal dan tidak sekedar meniru contoh. Hal ini sejalan dengan pendapat Munandar (2014) yang menyatakan bahwa keaslian ide merupakan indikator penting dalam kreativitas yang menunjukkan kemampuan seseorang untuk menghasilkan gagasan baru yang belum pernah ada sebelumnya. Peningkatan keaslian ide ini terjadi karena model *Project Based Learning* (PjBL) memberikan kebebasan kepada siswa untuk menentukan sendiri tema, pola, dan warna anyaman sesuai dengan minat masing-masing. Hal ini didukung pernyataan Kemendikbud (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan ide secara bebas akan mendorong munculnya gagasan-gagasan orisinal dan inovatif.

Pada Pra-Siklus, variasi pola dan bentuk anyaman siswa masih sangat terbatas, dengan sebagian besar siswa hanya menggunakan satu atau dua pola sederhana. Setelah penerapan *Project Based Learning* (PjBL) pada Siklus I, siswa mulai memvariasikan pola anyaman meskipun masih sederhana. Pada Siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan dimana siswa mampu menggunakan hingga tiga atau empat variasi pola anyaman dengan lebih kreatif. Hal ini sesuai dengan pendapat Junaidi (2022) yang menyatakan bahwa pola dalam karya seni rupa berfungsi untuk menciptakan keteraturan dan keseimbangan visual, sekaligus menjadi sarana ekspresi kreativitas. Peningkatan variasi pola ini terjadi karena pada Siklus II, guru memberikan contoh-contoh desain anyaman yang lebih bervariasi sebagai inspirasi bagi siswa. Siswa diberikan kebebasan untuk mengembangkan pola sesuai dengan imajinasi dan kreativitas masing-masing. Hal ini sejalan dengan pendapat Wulandari (2022) yang menyatakan bahwa variasi warna dalam karya seni rupa dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Kombinasi warna pada anyaman kertas merupakan salah satu indikator penting dalam

peningkatan kreativitas. Pada Pra-Siklus, sebagian siswa masih menggunakan warna-warna yang monoton dan kurang harmonis. Setelah penerapan *Project Based Learning* (PjBL) pada Siklus I, siswa mulai memperhatikan kombinasi warna secara harmonis dan menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat Halimatussa'diyah (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan variasi warna dalam anyaman kertas dapat meningkatkan kualitas estetika karya dan mencerminkan kreativitas siswa. Peningkatan kombinasi warna ini terjadi karena pada Siklus II, guru memberikan penekanan khusus pada pentingnya harmoni warna dalam karya anyaman. Siswa diberikan kesempatan untuk bereksperimen dengan berbagai kombinasi warna dan mendapatkan umpan balik yang konstruktif dari guru. Hal ini didukung oleh pendapat Sari (2020) yang menyatakan bahwa warna merupakan unsur seni rupa yang sangat dominan dan berfungsi untuk menciptakan keindahan serta daya tarik visual dalam sebuah karya seni.

Kerapian anyaman merupakan indikator yang mencerminkan keterampilan teknis dan ketelitian siswa dalam berkarya. Pada Pra-Siklus, sebagian besar siswa masih menghasilkan anyaman yang kurang rapi dengan susunan kertas yang tidak teratur. Setelah penerapan *Project Based Learning* (PjBL) pada Siklus I, terjadi peningkatan kerapian anyaman meskipun belum optimal. Pada Siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan dimana siswa mampu menghasilkan anyaman yang lebih rapi, kuat, dan estetis. Hal ini sesuai dengan pendapat Sari dan Nugroho (2021) yang menyatakan bahwa proses menganyam melatih ketelitian, kesabaran, dan koordinasi motorik halus siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, terjadi peningkatan kreativitas siswa secara bertahap dari Pra-Siklus hingga Siklus II. Pada Pra-Siklus, rata-rata nilai kreativitas siswa hanya mencapai 66,06 dengan persentase ketuntasan 25,8% (8 Siswa). Setelah dilaksanakan tindakan pada Siklus I, rata-rata nilai meningkat menjadi 70,32 dengan persentase ketuntasan 41,9% (13 Siswa). Pada Siklus II, rata-rata nilai meningkat menjadi 81,35% dengan persentase ketuntasan 83,9% (26 Siswa). Peningkatan yang terjadi dari Siklus I ke Siklus II menunjukkan bahwa perbaikan strategi pembelajaran yang dilakukan berdasarkan refleksi Siklus I berhasil meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan. Hal ini sejalan dengan prinsip penelitian tindakan kelas yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart (2014), dimana refleksi menjadi dasar untuk melakukan perbaikan pada Siklus berikutnya sehingga terjadi peningkatan yang berkelanjutan. Selain itu, terjadi pergeseran kategori kreativitas yang signifikan dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, siswa yang berada pada kategori kurang kreatif masih terdapat 4 siswa (12,9%), namun pada Siklus II, tidak ada siswa yang berada pada kategori kurang kreatif. Jumlah siswa pada kategori sangat kreatif meningkat dari 3 siswa (9,7%) menjadi 10 siswa (32,3%) dan kategori kreatif meningkat dari 10 siswa (32,3%) menjadi 16 siswa (51,6%). Hal ini menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) tidak hanya meningkatkan kreativitas siswa secara umum, tetapi juga mampu mengangkat siswa dari kategori rendah ke kategori yang lebih tinggi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan kreativitas seni rupa anyaman kertas pada siswa kelas IV A SDN 3 Surutanga Kota Palopo. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil penilaian kreativitas siswa yang pada Siklus I memperoleh rata-rata nilai 70,32 dengan presentase ketuntasan 41,9% (13 siswa) dan meningkat pada Siklus II menjadi 81,35 dengan persentase ketuntasan 83,9% (26 siswa).

Peningkatan kreativitas terlihat pada seluruh indikator yang diamati, yaitu keaslian ide, variasi pola dan bentuk, kombinasi warna, serta kerapian anyaman. Pada Siklus II siswa mampu



menghasilkan ide yang lebih orisinal, memvariasikan pola dan bentuk anyaman, memilih dan memadukan warna harmonis, serta menghasilkan anyaman yang lebih rapi, kuat, dan estetik.

Berdasarkan indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu minimal 75% (24 siswa) mencapai kategori kreatif dan sangat kreatif dengan nilai  $\geq 75$ , maka penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil karena pada Siklus II telah mencapai 83,9% (26 siswa) dengan nilai  $\geq 75$ . Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas seni rupa anyaman kertas pada siswa kelas IV A SDN 3 Surutanga Kota Palopo, dan penelitian dihentikan pada Siklus II.

## DAFTAR REFERENSI

- Agustin, S. (2021). Kreativitas dan Perkembangan Karakter Anak. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11 (2), 150-162.
- Angraini, R., dkk. (2020). Model *Project Based Learning* dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 150-1
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2019). *Dasar-Dasar Evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Halimatussa'diyah, N. (2021). Pembelajaran Seni Anyaman Kertas di Sekolah Dasar. *Jurnal Seni dan Pembelajaran*, 8(1), 45-55
- Junaidi. (2022). Pengembangan Kreativitas Siswa melalui Seni Anyaman. *Jurnal Pendidikan Seni*, 10 (2), 88-99.
- Kemendikbud. (2021). *Project Based Learning dalam Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. (2022). *Kreativitas dalam Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Kemmis, S., Mc Taggart, R., & Nixon, R. (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Singapore: Springer.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2014). *The Action Research Planner*. Singapore: Springer.
- Magil Ricard A. (1989). *Seni dan Budaya dalam Pendidikan*. Jakarta: Gramedia.
- Melinda & Zainil. (2020). Model Project Based Learning dalam Pembelajaran Seni Budaya. *Jurnal Pembelajaran Seni*, 8(2), 99-110.
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pratiwi, D., dkk. (2023). Penerapan Project Based Learning dalam Pembelajaran Seni Budaya. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(1), 67-78.
- Sudjan, N. (2019). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Tindakan: Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sari, K. P., dkk. (2020). Kreativitas Anak Usia Dini: Teori dan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 40-50.
- Sari, M., & Nugroho, A. (2021). Kreativitas dalam Pembelajaran Seni Rupa. *Jurnal Seni dan Budaya*, 15(2), 105-118.
- Sari, M. (2020). Kreativitas dalam Bidang Seni Rupa. *Jurnal Seni dan Budaya*, 15(1), 105-120.
- Sukmawati, R., & Rahayu, S. (2021). Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 130-142.
- Wulandari, D. (2022). Variasi Warna dalam Anyaman Kertas. *Jurnal Seni Rupa dan Desain*. 12(3), 99-110.
- Wulandari, D. & Jannah, S. (2018). *Project Based Learning dalam Pendidikan*. *Jurnal Pendidikan*

*Karakter*, 9(1), 83-95

Wulandari, D. (2021). Penerapan Project Based Learning dalam Pembelajaran Seni Rupa. *Jurnal Seni dan Pembelajaran*, 9(1), 78-89.