

# MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS VIII SMP

Getar Pramustya Gusti <sup>1</sup>, Wida Rahayuningtyas <sup>2\*</sup>

<sup>1</sup> PPG Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang

<sup>2</sup> Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang

Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Corresponding author, email: wida.rahayuningtyas.fs@um.ac.id

doi: 10.17977/um064v5i12025p1-11

## Kata kunci

PjBL  
PTK  
seni budaya  
ragam hias tradisional

## Abstrak

Kreativitas adalah membuat suatu hal unik yang belum pernah terpikirkan oleh orang lain. Penyebab kurangnya kreativitas pada peserta didik yaitu rendahnya kepercayaan diri mempresentasikan ide saat pembelajaran berlangsung. *Model Project Based Learning* (PjBl) adalah suatu bentuk pembelajaran yang tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep materi saja, tetapi juga melaksanakan pada peran pengetahuan dan teknologi di dalam berbagai kehidupan masyarakat dan menumbuhkan rasa tanggung jawab sosial terhadap dampak sains yang terjadi di masyarakat. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kualititas peserta didik dalam pembelajaran seni budaya mater seni rupa apresiasi ragam hias tradisional nusantara di kelas VIII E SMPN 9 Malang. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan kelas (PTK) mengacu model Kemmis & Mc Taggart dengan dua siklus, setiap siklus memiliki empat tahapan yaitu perencanaan, pengamatan, pelaksanaan dan refleksi. Hasil dari dua siklus yang telah dilaksanakan, penerapan pendekatan model pembelajaran Project based learning pada mata pelajaran seni budaya (seni rupa) berhasil meningkatkan kreatifitas peserta didik dalam berproses menggambar ragam hias tradisional nusantara dengan menggunakan stimulus yang telah dikembangkan.

## 1. Pendahuluan

Kreativitas adalah membuat suatu hal unik yang belum pernah terpikirkan oleh orang lain. Kreativitas adalah aspek yang berperan tidak hanya menjadikan Pendidikan itu lebih menarik, tapi juga menjadikan indikator bahwa setiap individu didalamnya aktif dan mampu mengembangkan potensi terbaiknya yang kemudian ini akan berpengaruh terhadap keberhasilan pendidikan di masa depan (Amrullah et al., 2018). Kreativitas dapat diekspresikan dan bukanlah hal yang misterius. Semua bidang seni maupun rekayasa, kreativitas ditemukan sama. Penemuan kreativitas ini juga ditandai dengan beberapa proses intelektual. Berfikir kreatif secara individu ataupun kelompok dapat menemukan berbagai ide ataupun produk dari berbagai hal (Lestari, 2019).

Pendidikan seni merupakan sarana untuk pengembangan kreativitas siswa. Tujuan pendidikan seni adalah untuk mendidik siswa menjadi kreatif. Pendidikan seni telah terbukti dapat meningkatkan kreativitas siswa jika dikelola dengan baik (Kusumastuti, 2014). Pendidikan seni budaya ini terdapat empat cabang seni, yaitu seni rupa, seni musik, seni drama dan seni tari. Masing- masing bidang seni mempunyai ciri khas tersendiri, salah satu cabang seni yang memiliki potensi untuk mengembangkan kreativitas siswa yaitu pendidikan seni rupa (Sinaga et al., 2021). Penyebab kurangnya kreativitas pada peserta didik yaitu rendahnya kepercayaan

diri mempresentasikan ide saat pembelajaran berlangsung. Untuk menyelesaikan permasalahan di atas perlu adanya pengembangan bahan ajar tematik terpadu berbasis model pembelajaran project based learning. Pengembangan bahan ajar dirancang sesuai dengan kurikulum, karakteristik dan kebutuhan siswa, akan meningkatkan motivasi belajar siswa (Ismail et al., 2021b). Model project based learning adalah suatu bentuk pembelajaran yang tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep materi saja, tetapi juga melaksanakan pada peran pengetahuan dan teknologi di dalam berbagai kehidupan masyarakat dan menumbuhkan rasa tanggung jawab social terhadap dampak sains yang terjadi di masyarakat. Penggunaan model PjBL adalah model yang lebih disukai oleh siswa dalam meningkatkan kualitas (Ismail et al., 2021a). Tempat penelitian dilakukan di SMPN 9 Malang, SMPN 9 Malang merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang bertempat di Malang, Jawa Timur. Materi yang digunakan pada mata pelajaran seni budaya (seni rupa) adalah ragam hias tradisional nusantara. Ragam hias atau motif adalah bentuk dasar hiasan yang umumnya diulang-ulang sehingga menjadi pola dalam suatu karya kerajinan atau kesenian (Herdiana et al., 2020). Ragam hias dapat dihasilkan dari proses menggambar, memahat, atau mencetak untuk meningkatkan mutu dan nilai pada suatu benda atau karya seni. Alasan dilakukan penelitian di tempat ini adalah SMPN 9 Malang merupakan tempat peneliti melakukan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL).

Pada penelitian sebelumnya, Sutrisno dan Syukur (2023) meneliti desain pedagogis pembelajaran *Project Based Learning* (PBL) dalam pendidikan seni STEAM, yang menunjukkan bahwa penerapan PBL dapat meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa dalam konteks pembelajaran seni. Penelitian ini sejalan dengan tujuan pendidikan seni yang bertujuan untuk mengembangkan kreativitas siswa melalui pendekatan yang lebih interaktif dan berbasis proyek. Selain itu, Nur Afifah, Rahayuningtyas, dan Hartono (2023) juga menyimpulkan bahwa model PBL mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran Ansambel Musik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model PBL tidak hanya berfokus pada pencapaian materi tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang sangat relevan dengan upaya untuk mengembangkan kreativitas melalui seni.

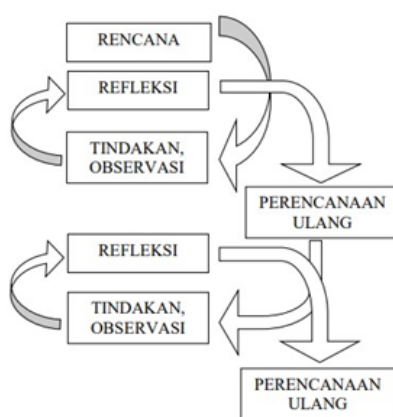
Dalimunthe (2024) mengkaji penerapan *Project Based Learning* pada materi "Melihat dan Menggunakan Warna dalam Karya Seni" di kelas II SD, yang terbukti dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam memahami dan menciptakan karya seni. Penelitian ini sejalan dengan penggunaan model PBL dalam pendidikan seni rupa yang diharapkan dapat merangsang kreativitas siswa melalui eksplorasi dan penerapan konsep-konsep seni dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penerapan PBL pada materi seni rupa, khususnya ragam hias tradisional nusantara, memiliki potensi besar untuk meningkatkan kreativitas siswa, sebagaimana dicontohkan oleh penelitian-penelitian sebelumnya.

Model *Project Based Learning* yang diterapkan dalam pendidikan seni dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, di mana siswa tidak hanya terlibat dalam proses pembelajaran, tetapi juga dalam penciptaan karya seni yang menggambarkan pemahaman mereka terhadap materi yang diberikan. Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian ini yang bertujuan untuk mengembangkan kreativitas siswa melalui pembelajaran berbasis proyek, khususnya pada mata pelajaran seni budaya dengan materi ragam hias tradisional nusantara di SMPN 9 Malang.

## 2. Metode

### 2.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah kreativitas berkarya seni dalam materi ragam hias tradisional nusantara siswa kelas VIII E SMPN 9 Malang. Sejalan dengan tujuan PTK yaitu memecahkan suatu masalah yang nyata dan terjadi di kelas, serta mencari jawaban dengan cara ilmiah. PTK adalah Penelitian Tindakan Kelas yang harus dilaksanakan oleh guru sebagai bentuk peningkatan kompetensi guru terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah dan pengembangan dunia pendidikan secara umum (Sri Astutik et al., 2021). Pelaksanaan PTK ini menggunakan desain model dari Kemmis & Mc Taggart dengan perangkatnya terdiri dari empat komponen, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan atau tindakan, tahap pengamatan dan tahap refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus, berikut alur pelaksanaan penelitian tindakan kelas:



Gambar 1. Modifikasi alur PTK Kemmis & Mc Taggart (Sri Astutik et al., 2021)

### 2.2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 5 minggu, dimulai pada tanggal 2 Januari 2024 sampai dengan 2 Februari 2024 yang meliputi seluruh kegiatan penelitian dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di kelas VIII E SMPN 9 Malang yang terletak di Jalan Jl. Prof. Moch Yamin Gg. 6 No.26, Sukoharjo, Kec. Klojen, Kota Malang. Alasan pemilihan tempat penelitian di sekolah tersebut karena pada kelas VIII E merupakan kelas yang memiliki minat Seni Budaya khususnya seni rupa yang rendah dilihat dari perkembangan nilai dan perbandingan nilai dengan kelas lain.

### 2.3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian memberikan data informasi dalam penelitian Tindakan kelas. Subjek penelitian dapat berupa siswa, guru, tenaga pendidik dan teman sejawat (Priliyanti et al., 2021). Subyek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII E yang berjumlah 31 siswa, terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

### 2.4. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan cara observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Teknik observasi, peneliti mengamati kegiatan pembelajaran berlangsung (Gunawan, 2020). Data observasi dapat terkumpul dengan adanya kehadiran peneliti, sebagaimana yang direkomendasikan dari (Sukaesih, 2021). Dimana peneliti berperan sebagai perencana, pelaksana tindakan, pengamat, pengumpul data, menganalisis dan pelapor hasil

penelitian. Peneliti juga melakukan wawancara kepada guru seni budaya untuk mendapatkan data mengenai hasil belajar siswa di kelas. Pengumpulan data dokumentasi dilakukan peneliti untuk mengambil data dokumen berupa foto, video, serta data perolehan nilai sebelum dan sesudah diterapkannya pendekatan. Pengumpulan data tes berupa suatu tugas tulis maupun praktik dilakukan guna mengetahui perolehan hasil belajar siswa. Aspek yang dinilai dari tes tersebut meliputi : (1) Melakukan perencanaan pembuatan ragam hias tradisional nusantara, (2) eksplorasi materi ragam hias melalui web/internet, (3) Mendesain ragam hias tradisional nusantara. Setiap aspek dinilai menggunakan skala Likert.

### **3. Hasil dan Pembahasan**

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dalam penerapan pendekatan model project based learning (PjBL) dilakukan dalam 2 (dua) siklus. Setiap siklus dilakukan 1 (satu) kali pertemuan, masing-masing pertemuan dibatasi dengan waktu 120 menit. Penjabaran hasil penelitian tersebut, sebagai berikut:

#### **3.1. Siklus I**

Setelah mendapatkan hasil analisis mengenai permasalahan yang terjadi solusi yang peneliti terapkan yaitu pendekatan pembelajaran ekspresi bebas yang bersifat terarah. Peneliti bersama guru seni budaya melaksanakan tindakan siklus I.

##### **3.1.1. Perencanaan**

Perencanaan penelitian siklus I yaitu: (a) Menyusun RPP bersama guru; (b) Menyusun materi pembelajaran; (c) Menyiapkan LCD, Proyektor, dan laptop; dan (d) Menyiapkan lembar penilaian dan lembar tes (Aqib & M, 2018). Rincian Tindakan siklus I pada tahap perencanaan yang sesuai dengan rencana penelitian yaitu: (a) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan Unit 3: Apresiasi dengan Sub Unit 3.1 Mengapresiasi Ragam Hias Tradisional Nusantara; (b) Peneliti dan guru mempersiapkan materi ragam hias dalam bentuk media powerpoint dan audio visual; (c) mempersiapkan berbagai alat yang diperlukan selama PTK berlangsung, yakni: LCD, Proyektor, dan Laptop; dan (d) mempersiapkan evaluasi penilaian yang terdiri dari penilaian afektif dan psikomotorik atau penilaian praktek (Putri et al., 2022). Pada siklus I ini guru memberikan contoh macam-macam ragam hias tradisional nusantara melalui LCD Proyektor untuk menstimulus siswa dalam melakukan eksplorasi ragam hias tradisional nusantara yang akan dibuat. Siklus I dilaksanakan pada Kamis 18 Januari 2024.

##### **3.1.2. Pelaksanaan**

Pelaksanaan pembelajaran tentang mengapresiasi ragam hias tradisional Nusantara dilakukan secara terstruktur melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup. Pada tahap pendahuluan, guru memulai kegiatan dengan menyapa, memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, serta menyampaikan tujuan pembelajaran. Tahapan ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif sekaligus mempersiapkan peserta didik untuk memasuki materi yang akan dipelajari.

Tahap inti terdiri dari beberapa sintaks pembelajaran yang mengacu pada pendekatan berbasis proyek. Kegiatan dimulai dengan pemberian stimulus berupa pertanyaan pemantik dan pengamatan gambar ragam hias untuk mengaktifkan pengetahuan awal peserta didik. Selanjutnya, peserta didik diarahkan untuk bekerja dalam kelompok guna mendesain proyek berupa identifikasi ragam hias melalui LKPD serta pembuatan karya motif ragam hias secara individu. Guru juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berdiskusi, bertanya, dan menggunakan teknologi sebagai sumber referensi. Proses pembelajaran diperkaya dengan

monitoring keaktifan, presentasi hasil proyek, hingga evaluasi pengalaman belajar untuk menilai keterlibatan peserta didik serta capaian hasil belajar.

Tahap penutup dilakukan dengan memberikan penguatan materi, menyampaikan rencana kegiatan selanjutnya, dan menutup pembelajaran dengan doa. Seluruh tahapan ini dirancang untuk mengembangkan kemampuan peserta didik, baik secara individu maupun kelompok, melalui aktivitas yang melibatkan komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kreativitas sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

**Tabel 1. Pelaksanaan pembelajaran mengapresiasi ragam hias tradisional nusantara**

Tahap	Kegiatan	Estimasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyapa dan memberikan salam kepada peserta didik, ketua kelas memimpin doa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.</li> <li>2. Guru memeriksa kehadiran peserta didik dan memberikan nomor dada untuk memudahkan untuk memudahkan pengambilan nilai peserta didik.</li> <li>3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu tentang mengapresiasi ragam hias tradisional Nusantara kepada peserta didik.</li> </ol>	10 menit
Inti	<p>Sintaks 1. Pertanyaan Mendasar</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Peserta didik diberi stimulus berupa pertanyaan pemantik tentang materi mengapresiasi ragam hias yang telah dipelajari sebelumnya.</li> <li>b. Peserta didik mengamati gambar ragam hias yang ditampilkan oleh guru, dan peserta didik mencoba menjawab jenis ragam hias yang ditampilkan secara cepat. (mengamati) Link gambar ragam hias <a href="https://www.canva.com/design/DAF6zvflGfk/4ceCwo0QCWBB05i6cqiEA/edit?utm_content=DAF6zvflGfk&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=sharebutton">https://www.canva.com/design/DAF6zvflGfk/4ceCwo0QCWBB05i6cqiEA/edit?utm_content=DAF6zvflGfk&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=sharebutton</a></li> </ol> <hr/> <p>Sintaks 2. Mendesain perencanaan proyek</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Peserta didik membuat kelompok 5-6 orang yang ditentukan oleh guru.</li> <li>b. Guru menjelaskan perencanaan proyek dibuat dalam bentuk laporan hasil diskusi identifikasi ragam hias nusantara (LKPD) dan pembuatan karya berupa menggambar motif ragam hias.</li> <li>c. LKPD berupa lembar yang berisi 5 gambar jenis motif ragam hias, siswa diharapkan mengidentifikasinya, yang berisikan warna, jenis ragam hias, asal daerah, bentuk dasar objek, dan kritik terhadap gambar yang disajikan. (LKPD dikerjakan secara berkelompok).</li> <li>d. Hasil LKPD di presentasikan oleh perwakilan kelompok kedepan.</li> <li>e. Setelah mengerjakan LKPD, peserta didik menyiapkan buku gambar A3 yang diberi kolom sebanyak 15 kotak dengan garis tepi 1 cm.</li> <li>f. Peserta didik menggambar jenis motif ragam hias secara individu.</li> <li>g. Setiap baris memiliki jenis motif yang berbeda, dan dibawah gambar diberi kolom untuk keterangan gambar (Proyek dikerjakan secara individu, siswa diperbolehkan menggunakan HP untuk mencari referensi gambar).</li> <li>h. Hasil proyek dikumpulkan di meja guru.</li> <li>i. Peserta didik diberikan kesempatan bertanya terkait dengan tugas yang akan dikerjakan secara kelompok maupun individu. (menanya).</li> </ol> <hr/> <p>Sintaks 3. Menyusun Jadwal Pembuatan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menginformasikan bahwa pengerjaan tugas dilaksanakan dikelas selama jam pembelajaran seni budaya.</li> <li>b. Pembuatan proyek dikerjakan hari ini dan diselesaikan, atau proses finishing maksimal di pertemuan berikutnya (communication, Collaboration, Critical Thinking, Problem Solving, creative thinking), (HOTS).</li> </ol> <hr/> <p>Sintaks 4. Memonitoring Keaktifan dan Perkembangan Proyek</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Peserta didik melaksanakan kegiatan sambil diskusi, bertanya dengan kelompoknya dan melakukan tutor sebaya (communication, Collaboration, Critical Thinking, Problem Solving, creative thinking), (HOTS) (mencoba).</li> <li>b. Guru memantau keaktifan peserta didik selama melaksanakan diskusi, memantau realisasi perkembangan dan membimbing jika mengalami kesulitan.</li> </ol> <hr/> <p>Sintaks 5. Menguji Hasil</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Peserta didik memaparkan atau mempresentasikan laporan hasil diskusi kelompok yang dibuat, peserta lain memberi tanggapan (communication, Critical Thinking, creative thinking), (HOTS).</li> </ol>	20 menit
		15 menit
		10 menit
		30 menit
		20 menit

Tahap	Kegiatan	Estimasi Waktu
	b. Berdiskusi tentang hasil laporan identifikasi dan membimbing, memantau keterlibatan peserta didik, mengukur ketercapaian standar dari hasil laporan yang ditampilkan ( <i>Collaboration, Problem Solving</i> ), (HOTS).	
	Sintaks 6. Evaluasi Pengalaman Belajar	
	a. Guru melakukan penilaian dan evaluasi peserta didik serta penguatan materi dan pengalaman belajar.	10 menit
	b. Peserta didik mengungkapkan refleksi pembelajaran atau perasaan dan pengalamannya selama melakukan dan menyelesaikan tugas proyeknya (mengkomunikasikan).	
	c. Peserta didik dan guru melakukan kesimpulan dari materi atau kegiatan pembelajaran ( <i>Critical Thinking</i> ), (HOTS).	
Penutup	a. Guru menyampaikan pemberian tugas melanjutkan proses pembuatan proyek secara maksimal, hingga selesai di pertemuan berikutnya.	5 menit
	b. Guru menyampaikan materi atau kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.	
	c. Peserta didik mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan berdoa dipimpin oleh ketua kelas.	
	d. Guru menutup pembelajaran dengan bacaan hamdalah dan salam.	

### 3.1.3. Pengamatan

Pada tahap ini, peneliti bersama guru seni budaya melakukan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan difokuskan pada keterlibatan peserta didik, pencapaian tujuan pembelajaran, serta hambatan yang muncul selama kegiatan. Pada siklus I, pembelajaran dilaksanakan dalam satu kali pertemuan.

Proses pembelajaran menggunakan model *Project-Based Learning* dengan stimulus berupa contoh ragam hias tradisional Nusantara yang ditampilkan oleh guru di depan kelas. Namun, pelaksanaan ini menunjukkan beberapa kendala. Banyaknya materi yang ditampilkan dalam waktu singkat membuat peserta didik mengalami kejenuhan. Akibatnya, sebagian besar peserta didik terlihat bosan dan kurang fokus pada proses pembelajaran, bahkan ada yang mengantuk. Hal ini memengaruhi pencapaian pembelajaran, khususnya dalam aspek pengidentifikasian ragam hias tradisional Nusantara. Secara umum, hasil pengamatan menunjukkan bahwa peserta didik belum mencapai nilai yang memadai pada aspek keaktifan dan keterlibatan dalam proses pembelajaran.

Penilaian dilakukan pada akhir pertemuan menggunakan instrumen berbasis skala Likert dengan nilai maksimum 5. Penilaian mencakup aspek afektif, seperti sikap dan minat terhadap pembelajaran, serta aspek psikomotorik, seperti kemampuan mengidentifikasi dan menghasilkan karya ragam hias. Hasil pengamatan ini memberikan masukan bagi peneliti dan guru untuk memperbaiki pendekatan pembelajaran pada siklus berikutnya, misalnya dengan mengurangi materi yang ditampilkan secara bersamaan dan menambahkan kegiatan yang lebih interaktif untuk meningkatkan partisipasi dan perhatian peserta didik.

### 3.1.4. Refleksi

Pada siklus I, hasil pengamatan menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal kelas VIII E belum mencapai 75%. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan memberikan stimulus berupa media audio-visual yang lebih menarik. Media ini dirancang untuk mengilustrasikan ragam hias tradisional nusantara dengan tujuan mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan dan meningkatkan ketertarikan mereka dalam pembelajaran seni budaya.

Selain itu, pada siklus II, ditambahkan kegiatan *ice breaking* atau permainan sederhana untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Kegiatan ini dianggap penting

untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Dengan suasana yang lebih santai dan menyenangkan, diharapkan siswa lebih fokus dalam menyerap materi yang disampaikan.

Agar peserta didik lebih memahami materi, media pembelajaran yang digunakan dibuat lebih menarik, singkat, dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Hal ini dilakukan agar siswa dapat lebih fokus selama pembelajaran berlangsung. Penerapan pendekatan model pembelajaran *Project-based Learning* pada siklus II dilaksanakan sesuai rekomendasi Arikunto et al. (2015), dengan penyesuaian dan perbaikan dari siklus sebelumnya untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

### **3.2. Siklus II**

Berdasarkan hasil refleksi tindakan siklus I, dilaksanakan siklus II dengan stimulus berupa pemilihan media pembelajaran yang lebih menarik dan pelaksanaan ice breaking atau games kepada peserta didik (Indrapraja, 2016). Siklus II dilaksanakan sebanyak 1 kali pertemuan dengan rincian pertemuan pada 25 Januari 2024.

#### **3.2.1. Perencanaan**

Perencanaan penelitian siklus II ini sama dengan perencanaan penelitian siklus I. Perbedaannya terdapat pada stimulus yang diberikan yaitu berupa media audio visual, menyiapkan ice breaking atau games. Langkah pertama yaitu menyusun RPP bersama dengan guru. Agar pembelajaran bisa berjalan dengan lancar alat pembelajaran yang perlu dipersiapkan yaitu speaker dan laptop. Pada tahap perencanaan ini perlu dipersiapkan dengan matang agar semua komponen yang direncanakan dapat dikelola dengan baik.

#### **3.2.2. Pelaksanaan**

Tahap pelaksanaan pada siklus II ini dirancang untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran yang sebelumnya ditemukan kurang optimal pada siklus I. Kegiatan dimulai dengan tahap pendahuluan yang melibatkan guru menyapa peserta didik, memberikan salam, dan memimpin doa bersama untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif. Selanjutnya, guru memeriksa kehadiran peserta didik dan memberikan nomor dada guna memudahkan pengambilan nilai selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagai bentuk pengantar, peserta didik dan guru bersama-sama melakukan kegiatan apresiasi dan permainan sederhana. Tujuannya adalah untuk meningkatkan motivasi belajar serta membangun kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Guru kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran yang difokuskan pada apresiasi terhadap ragam hias tradisional Nusantara.

Pada tahap inti, kegiatan dimulai dengan sintak pertama dari model *Project-Based Learning*, yaitu pemberian pertanyaan mendasar. Guru memberikan stimulus berupa pertanyaan pemantik yang terkait dengan materi sebelumnya, serta menampilkan gambar ragam hias tradisional Nusantara untuk diamati dan dijawab oleh peserta didik. Media pembelajaran disediakan melalui tautan digital agar peserta didik dapat lebih mudah mengakses sumber belajar secara visual.

Kegiatan inti pada sintak kedua hingga keenam dilaksanakan dengan pola yang sama seperti pada siklus I. Durasi yang dialokasikan untuk kegiatan inti adalah 75 menit, yang melibatkan berbagai aktivitas seperti diskusi kelompok, pengerjaan proyek, presentasi, dan evaluasi.

Tahap penutup meliputi kegiatan refleksi, penguatan materi, serta penyampaian rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. Proses pembelajaran diakhiri dengan doa bersama, dipimpin oleh ketua kelas, dan salam penutup dari guru. Pelaksanaan siklus II ini bertujuan untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada siklus I, sekaligus meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

**Tabel 2. Tahapan dan kegiatan pelaksanaan pembelajaran Siklus II**

Tahap	Kegiatan	Estimasi Waktu
Pendahuluan	a. Guru menyapa dan memberikan salam kepada peserta didik, ketua kelas memimpin doa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. b. Guru memeriksa kehadiran peserta didik dan memberikan nomor dada untuk memudahkan untuk memudahkan pengambilan nilai peserta didik. c. Peserta didik dan guru melakukan apresepasi dan <i>game</i> sederhana untuk meningkatkan motivasi belajar dan semangat peserta didik serta membangun kesiapan belajar peserta didik. d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu tentang mengapresiasi ragam hias tradisional Nusantara kepada peserta didik	10 menit
Inti	Sintak 1. Pertanyaan Mendasar a. Peserta didik diberi stimulus berupa pertanyaan pemantik tentang materi mengapresiasi ragam hias yang telah dipelajari sebelumnya. b. Peserta didik mengamati gambar ragam hias yang ditampilkan oleh guru, dan peserta didik mencoba menjawab jenis ragam hias yang ditampilkan secara cepat. (mengamati) Link media pembelajaran: <a href="https://www.canva.com/design/DAF53qDP1xk/Mi">https://www.canva.com/design/DAF53qDP1xk/Mi</a> Kegiatan inti sintak 2-6 sama dengan pertemuan pertama dalam siklus I.	20 menit
	Kegiatan inti sintak 2-6 sama dengan pertemuan pertama dalam siklus I.	75 menit
Penutup	Kegiatan penutup sama dengan pertemuan pertama dalam siklus I.	5 menit



**Gambar 2. Lembar kerja peserta didik (LKPD Kelompok)**

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK  
(L.KPD)**

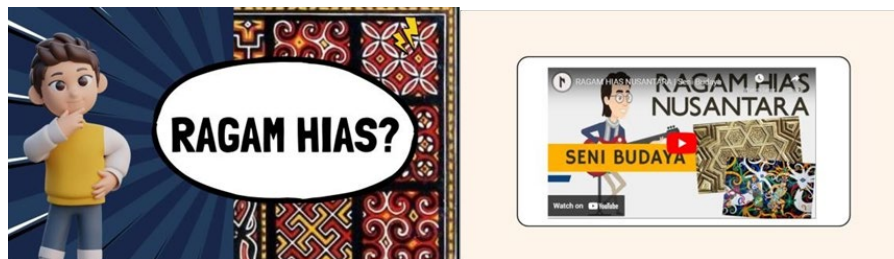
NAMA : \_\_\_\_\_  
 KELAS : \_\_\_\_\_  
 NO. ABSEN : \_\_\_\_\_

**Petunjuk!!!**

1. Isikan kolom yang tersedia dengan berbagai gambar jenis ragam hias sesuai baris yang ada.
2. Buatlah gambar yang menarik dan kreatif.
3. Tugas dikerjakan secara individu.

FLORA	FAUNA	ALAM	GEOMETRIS	FIGURATIF

Gambar 3. Lembar kerja peserta didik (Projek individu)



Gambar 4. Pengembangan media pembelajaran ragam hias tradisional nusantara

### 3.2.3. Pengamatan

Tahap siklus II ini merupakan tindak lanjut dari siklus I, sebagai upaya perbaikan proses belajar siswa. Pengamatan ini dilakukan di kelas VIII E dengan guru sebagai fasilitator. Pada siklus II kinerja guru lebih diminimalkan, untuk memaksimalkan pendekatan pembelajaran yang digunakan. Siklus II dilakukan sebagai upaya untuk memperbaiki kelemahan pada siklus I agar bisa memenuhi target. Siklus II dilaksanakan dengan 1 kali pertemuan dan mendapatkan hasil sebagai berikut : Stimulus berupa media pembelajaran audio visual yang telah disiapkan siswa dinilai telah berjalan dengan baik oleh peneliti dan guru. Penambahan ice breaking atau games sederhana telah mampu menyiapkan peserta didik untuk fokus pada pembelajaran dan meningkatkan motivasi serta semangat belajar peserta didik. Siswa lancar dalam melakukan eksplorasi dan memahami materi yaitu ragam hias tradisional nusantara, serta dapat dengan baik mengerjakan projek berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai tes yang telah disiapkan.

### 3.2.4. Refleksi

Pada tahap refleksi, penerapan model pembelajaran *Project-Based Learning* terbukti berhasil meningkatkan kreativitas siswa kelas VIII E dalam pembelajaran seni budaya, khususnya pada bidang seni rupa. Hasil ini sesuai dengan harapan dan tujuan pembelajaran yang telah dirancang, sebagaimana dijelaskan oleh Istiqomah dan Habudin (2019), bahwa pendekatan ini mampu memfasilitasi pengembangan kreativitas siswa melalui pengalaman belajar yang kontekstual. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga mendorong keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi selama proses pembelajaran.

Peningkatan terlihat secara signifikan dalam aspek penilaian individu pada perencanaan, eksplorasi, dan desain ragam hias tradisional Nusantara. Siswa mampu mengaplikasikan pemahaman mereka dalam pengerjaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) baik secara individu maupun kelompok. Aktivitas ini melibatkan identifikasi, analisis, dan desain motif ragam hias yang didasarkan pada stimulus visual yang telah diberikan oleh guru. Kreativitas siswa dalam mempresentasikan hasil pekerjaan mereka menunjukkan kemajuan yang nyata dibandingkan dengan siklus sebelumnya, yang juga diiringi dengan peningkatan skor pada setiap aspek penilaian.

Hasil belajar siswa meningkat secara keseluruhan setelah diterapkannya model pembelajaran ini. Stimulus berupa gambar, diskusi kelompok, dan penugasan individu memberikan dampak yang positif terhadap pemahaman siswa terhadap ragam hias tradisional Nusantara. Guru juga memberikan umpan balik secara berkelanjutan untuk membantu siswa mengatasi kesulitan selama proses belajar. Dengan demikian, refleksi ini menunjukkan bahwa model *Project-Based Learning* efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran, meningkatkan keterlibatan siswa, dan memaksimalkan potensi kreativitas mereka.

#### 4. Simpulan

Dari penjabaran peningkatan proses belajar siswa di atas dapat ditarik kesimpulan bahwasanya penerapan pendekatan model pembelajaran Project Based Learning pada materi ragam hias tradisional nusantara mata pelajaran seni budaya kelas VIII E SMPN 9 Malang ini dinyatakan berhasil. Berdasarkan analisis dan temuan peneliti, disimpulkan bahwa penerapan pendekatan model pembelajaran Project based Learning dalam materi ragam hias tradisional nusantara pada kelas VIII E SMPN 9 Malang terbukti dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Dalam penelitian ini terdapat 2 siklus yang dilakukan peneliti. Disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang sama namun menyempurnakan dan memaksimalkan insentif yang diberikan kepada siswa. Selain itu penyampaian materi dalam pembelajaran yang digunakan harus jelas dan menarik agar siswa lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan.

#### Daftar Rujukan

- Amrullah, S., Tae, L. F., Irawan, F. I., Ramdani, Z., & Prakoso, B. H. (2018). Studi sistematik aspek kreativitas dalam konteks pendidikan. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2), 187-200. <https://doi.org/10.15575/psy.v5i2.3533>
- Aqib, Z., & Chotibuddin, M. (2018). *Teori dan aplikasi penelitian tindakan kelas (PTK)*. Deepublish.
- Arikunto, S., Surardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian tindakan kelas* (edisi revisi). PT Bumi Aksara.
- Dalimunthe, P. C. (2024). Penerapan Project Based Learning pada Materi "Melihat dan Menggunakan Warna dalam Karya Seni" untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas II SDN 100590 Air Kanan. *Mandalika Journal of Community Services*, 2(2), 166-172. <https://doi.org/10.59613/mjcs.v2i2.168>
- Gunawan, I. (2020). Peningkatan hasil belajar daring peserta didik selama pandemi COVID-19 melalui pemanfaatan fitur aplikasi Zoom di SD Negeri 77 Palembang. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 7(2). <https://doi.org/10.36706/jisd.v7i2.13255>
- Herdiana, H., Soedarmo, U. R., & Kusmayadi, Y. (2020). Motif ragam hias dan nilai-nilai filosofis batik Ciamis. *Jurnal Artefak*, 7(1), 53. <https://doi.org/10.25157/ja.v7i1.3366>
- Ismail, R., Rifma, R., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan bahan ajar tematik berbasis model PjBl di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 958-965. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.808>
- Istiqomah, I., & Habudin, H. (2019). Analisis nilai-nilai pendidikan dalam seni tari Ahlan Wasahlan dan tari Rampak Terbang Ciolang daerah Banten. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 10(2), 135. <https://doi.org/10.32678/primary.v10i02.1285>

- Kurniawan, D. (2016). Penggunaan media musik sebagai aspek pendukung dalam pembelajaran seni budaya di SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 5(1).
- Kusumastuti, E. (2014). Penerapan model pembelajaran seni tari terpadu pada siswa sekolah dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1). <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v1i1.858>
- Lestari, I. (2019). *Kreativitas dalam konteks pembelajaran*. Erzama Karya Abadi.
- Nur Afifah, F., Rahayuningtyas, W., & Hartono, H. (2023). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Ansambel Musik dengan Model Project Based Learning (PjBL). *Journal of Language Literature and Arts*, 3(7), 1081–1092. <https://doi.org/10.17977/um064v3i72023p1081-1092>
- Priyanti, A., Muderawan, I. W., & Maryam, S. (2021). Analisis kesulitan belajar siswa dalam mempelajari kimia kelas XI. *Jurnal Pendidikan Kimia Undiksha*, 5(1), 11. <https://doi.org/10.23887/jipk.v5i1.32402>
- Putri, H., Susiani, D., Wandani, N. S., & Putri, F. A. (2022). Instrumen penilaian hasil pembelajaran kognitif pada tes uraian dan tes objektif. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 139–148. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i2.2649>
- Sinaga, F. S. S., Winangsit, E., & Putra, A. D. (2021). Pendidikan, seni, dan budaya: Entitas lokal dalam peradaban manusia masa kini. *Virtuoso: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Musik*, 4(2), 104–110. <https://doi.org/10.26740/vt.v4n2.p104-110>
- Sri Astutik, Subiki, & Singgih Bektiarso. (2021). Pelatihan penelitian tindakan kelas (PTK) bagi guru SMAN Panarukan Situbondo. *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 54–62. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i1.5>
- Sukaesih, E. (n.d.). Meningkatkan kemampuan siswa kelas 1 dalam mengoperasikan penjumlahan dan pengurangan pada mata pelajaran matematika dengan bantuan benda-benda kongkrit. *SpoRTIVE*, 6(1), 116–133.
- Sutrisno, A. B., & Syukur, S. W. (2023). Desain Pedagogis Pembelajaran Project Based Learning (PBL) dalam Pendidikan Seni STEAM. *Jurnal Pelita: Jurnal Pembelajaran IPA Terpadu*, 3(2), 130-143. <https://doi.org/10.54065/pelita.3.2.2023.386>