

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK PADA
MATA PELAJARAN SENI BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN MINAT
DAN KREATIVITAS SISWA KELAS IVA UPT SPF SD INPRES
TAMAMAUNG IV KOTA MAKASSAR**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

**NURMIA
NIM 105401116120**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
MEI 2024**

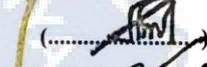
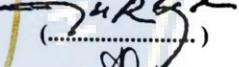
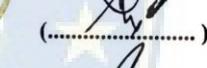
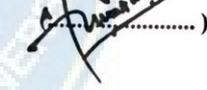


LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Nurmia NIM 105401116120**, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor; 143 Tahun 1445 H/2024 M, tanggal 10 Dzulqaidah 1445 H/18 Mei 2024 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari **Selasa 21 Mei 2024**.

Makassar, 17 Dzulqaidah 1445 H
 25 Mei 2024 M

Panitia Ujian:

- | | | |
|------------------|---|---|
| 1. Pengawas Umum | : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag |  |
| 2. Ketua | : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. |  |
| 3. Sekretaris | : Dr. H. Baharullah, M.Pd. |  |
| 4. Dosen Penguji | : Dr. Muhammad Nawir, M.Pd. |  |
| | 2. Dr. Syarifah Aeni Rahman, S.Pd., M.Pd. |  |
| | 3. Roslyn, S.Sn., M.Sn. |  |
| | 4. Dr. Fitri Yanti Muchtar, S.Pd., M.Pd. |  |

Disahkan Oleh:
 Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
 NBM. 860 934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id

Web : www.fkip.unismuh.ac.id

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Pelajaran
Seni Budaya untuk Meningkatkan Minat dan Kreativitas Siswa Kelas
IVA UPT SPF SD Inpres Tamamaung IV Kota Makassar

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : Nurmia
NIM : 105401116120
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan
untuk diujikan.

Makassar, 18 April 2024

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. H. Nurdin, M.Pd.

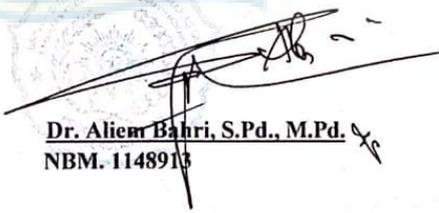

Roslyn, S.Sn., M.Sn.

Diketahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Prodi PGSD


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM. 860934


Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148913



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Nurmia**
NIM : 105401116120
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Pelajaran Seni Budaya untuk Meningkatkan Minat dan Kreativitas Siswa Kelas IVA UPT SPF SD Inpres Tamamaung IV Kota Makassar

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya ajukan kepada tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 18 April 2024

Yang membuat pernyataan

Nurmia



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Nurmia**
Stambuk : 105401116120
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Mulai penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya menyusunnya sendiri tanpa dibuatkan oleh siapapun.
2. Dalam penyusunan skripsi ini saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian pada butir 1,2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 18 April 2024

Yang membuat pernyataan

Nurmia

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya” (QS. Al-Baqarah: 286)

“Terbentur, terbentur, terbentur, terbentuk”

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja Lelah-lelah itu. Lebarakan lagi rasa sabar itu. Sebuah yang kau investasikan untuk menjadi dirimu serupa yang engkau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi gelombang-gelombang itu yang nanti akan bisa kau ceritakan” (Boy Candra)

Kupersembahkan Karya ini buat:

Kedua orang tuaku tercinta, adik-adikku beserta semua Keluargaku yang selalu mendoakanku, yang telah berusaha dan berjuang demi membiayai pendidikanku. Kepada sahabatku dan teman-teman atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Penulis ucapkan terima kasih sudah menjadi bagian dari perjuangan ini.

ABSTRAK

Nurmia. 2024. *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Pelajaran Seni Budaya untuk Meningkatkan Minat dan Kreativitas Siswa Kelas IVA UPT SPF SD Inpres Tamamaung IV Kota Makassar*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I H. Nurdin dan Pembimbing II Roslyn.

Masalah utama dalam penelitian ini adalah dalam kegiatan pembelajaran dimana berdasarkan observasi yang telah dilakukan dalam kelas IVA ternyata masih ada beberapa siswa yang memiliki minat belajar yang kurang dan tingkat kreativitasnya juga kurang dikarenakan guru masih menggunakan metode konvensional. Sehingga penulis memutuskan untuk melakukan penelitian di kelas tersebut untuk melakukan perbaikan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan minat dan kreativitas siswa kelas IVA UPT SPF SD Inpres Tamamaung IV Kota Makassar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang meliputi empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IVA UPT SPF SD Inpres Tamamaung IV Kota Makassar yang berjumlah 22 siswa. Instrument penelitian ini menggunakan lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi minat siswa dan lembar observasi kreativitas siswa. Kemudian data ini dianalisis dengan menggunakan rumus rata-rata.

Dari hasil penelitian ini diperoleh rata-rata hasil observasi aktivitas guru siklus I sebesar 56% (Kurang) mengalami peningkatan pada siklus II 90% (Sangat Baik). Hasil observasi minat siswa pada siklus I 69% (Cukup Baik) dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 89% (Sangat Baik). Sedangkan untuk kreativitas siswa juga mengalami peningkatan, pada siklus I dengan persentase 74.43% (Kreativitas Sedang) dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan persentase 80.10% (kreativitas Tinggi) Dengan demikian model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan minat dan kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dengan materi Komik Sederhana dan Pembuatan Tirai dari Bahan Bekas di kelas IVA UPT SPF SD Inpres Tamamaung IV Kota Makassar.

Kata kunci: Penerapan, Pembelajaran Berbasis Proyek, Minat dan Kreativitas Siswa

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nyalah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “*Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Pelajaran Seni Budaya untuk Meningkatkan Minat dan Kreativitas Siswa Kelas IVA UPT SPF SD Inpres Tamamaung IV Kota Makassar*” tepat pada waktunya.

Curahan salam dan shalawat senantiasa kita persembahkan kepada Nabiullah Muhammad SAW, Sang revolusioner sejati tanpa cela yang dengan tulus ikhlas dan penuh cinta menerangi kita pada sebuah cahaya kebenaran hakiki yang menerangi kelamnya dunia saat itu, insha Allah saat ini, dan seterusnya sampai akhir zaman.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua Bapak Muhammad Nur dan Ibu Motong tercinta atas doa, cinta, kepercayaan dan segala bentuk yang telah diberikan, yang telah berjuang, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Sehingga penulis merasa terdukung di segala pilihan dan keputusan yang diambil oleh penulis, serta tanpa lelah mendengar keluh kesah penulis hingga dititik ini. Semoga Allah SWT. memberikan keberkahan di dunia serta tempat terbaik di akhirat kelak, karena telah menjadi figur orang tua terbaik bagi penulis. Terima kasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis. I love you more more more. Kepada Kunding, S.Pd dan Jumarni, S.Sos. selaku om dan tante

penulis terima kasih telah memotivasi penulis dan turut membantu membiayai pendidikan penulis dengan rasa ikhlas demi pendidikan penulis. Sehingga dapat meringankan beban kedua orang tua penulis. Demikian pula, penulis mengucapkan terima kasih kepada adik-adik saya Mirna, Hajania dan Ainun serta para keluarga yang tak hentinya memberikan motivasi, doa, dukungan dan selalu menemaniku dengan canda. Kepada Dr. H. Nurdin, M.Pd. selaku pembimbing I dan Roslyn, S.Sn., M.Sn. selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan skripsi hingga selesainya skripsi ini.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terimakasih kepada Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib M.Pd., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Dr. Alim Bahri, S.Pd., M.Pd, ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah, guru, staf UPT SPF SD Inpres Tamamung IV Kota Makassar yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Serta Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada teman seperjuangku Nur Indah Mustaring dan Nurlita yang telah membantu dan selalu menemaniku dalam suka dan duka, teman-teman kelas PGSD F 2020 serta seluruh rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas segala kebersamaan, motivasi, saran dan bantuannya kepada penulis yang telah memberi pelangi dalam hidupku.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa

mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Aamiin.

Makassar, 25 Mei 2024

Nurmia



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Masalah Penelitian	5
1. Identifikasi Masalah	5
2. Alternatif Pemecahan Masalah	6
3. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Teori	9
1. Model Pembelajaran Berbasis Proyek	9

2. Tujuan dan Manfaat Model Pembelajaran Berbasis Proyek	11
3. Karakteristik Model Pembelajaran Berbasis Proyek	11
4. Langkah-langkah Model Pembelajaran Berbasis Proyek	13
5. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Berbasis Proyek ...	14
6. Hubungan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dan Kreativitas Siswa	14
B. Hasil Penelitian yang Relevan	20
C. Kerangka Pikir	21
D. Hipotesis Tindakan	22
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Jenis Penelitian	23
B. Lokasi dan Subjek Penelitian	25
C. Faktor yang Diselidiki	25
D. Prosedur Penelitian	26
E. Instrument Penelitian	28
F. Teknik Pengumpulan Data	29
G. Teknik Analisis Data	30
H. Indikator Keberhasilan	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	36
B. Hasil Penelitian	39
C. Pembahasan	69
BAB V PENUTUP	71
A. Simpulan	71
B. Saran	71

DAFTAR PUSTAKA 73

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Kriteria Penilaian Aktivitas Guru	32
3.2 Kriteria Penilaian Minat Siswa	33
3.3 Indikator Kreativitas Siswa	33
3.4 Kriteria Penelitian Kreativitas Siswa	35
4.1 Data Guru UPT SPF SD Inpres Tamamaung IV	37
4.2 Data Siswa UPT SPF SD Inpres Tamamaung IV	38
4.3 Data Siswa Kelas IVA UPT SPF SD Inpres Tamamaung IV	38
4.4 Daftar Sarana dan Prasarana Sekolah	39
4.5 Konsep Penelitian Siklus I dan II	40
4.6 Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 1 Siklus I	43
4.7 Observasi Minat Siswa Pertemuan 1 Siklus I	45
4.8 Observasi Kreativitas Siswa Pertemuan 1 Siklus I	46
4.9 Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 2 Siklus I	48
4.10 Observasi Minat Siswa Pertemuan 2 Siklus I	50
4.11 Observasi Kreativitas Siswa Pertemuan 2 Siklus I	52
4.12 Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 1 Siklus II	58
4.13 Observasi Minat Siswa Pertemuan 1 Siklus II	60
4.14 Observasi Kreativitas Siswa Pertemuan 1 Siklus II	61
4.15 Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 2 Siklus II	63
4.16 Observasi Minat Siswa Pertemuan 2 Siklus II	64
4.17 Observasi Kreativitas Siswa Pertemuan 2 Siklus II	66
4.18 Peningkatan Minat dan Kreativitas Siswa Siklus I dan II	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Pikir	22
3.1 Penelitian Tindakan Kelas	25



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Instrumen Penelitian	76
Lampiran 2. Dokumentasi	87
Lampiran 3. Persuratan	95



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting, melalui pendidikan manusia dapat membentuk dan menonjolkan karakter unggul dari manusia itu sendiri, baik itu dalam hal kecerdasan intelektual, emosional, spiritual, dan lain sebagainya, pentingnya pendidikan tidak hanya dalam kehidupan, bahkan dalam agama Islam pun pendidikan sangat dijunjung tinggi, sebab besarnya pengaruh pendidikan itu sendiri dalam membantu membentuk sifat dan karakter manusia menjadi insan kamil, baik itu melalui pendidikan keluarga, sekolah ataupun lingkungan sekitar.

Pendidikan adalah usaha yang sadar dilakukan orang dewasa untuk membawa anak didik ke arah kedewasaan, baik dewasa jasmani maupun rohani yang mampu berdiri sendiri dibawah hidup bermasyarakat dan bertanggung jawab terhadap kehidupan masyarakat bangsa dan negara. Sehingga, peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, emosional, pengendalian diri (Asmirawati et al., 2016).

Ada beberapa hal yang berkaitan dalam ruang lingkup pendidikan, salah satunya adalah proses pembelajaran dari pendidikan itu sendiri, proses pembelajaran ini merupakan interaksi atau hubungan timbal balik yang biasa dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung antara guru dan siswa, proses pembelajaran merupakan hal yang sangat bergantung pada bagaimana peran guru dalam mengembangkan proses pembelajaran itu sendiri menciptakan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan sehingga dapat mendorong minat belajar siswa untuk lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, ada beberapa hal yang dapat dilakukan untuk mencapai itu semua salah satunya adalah pemilihan

dan menerapkan model pembelajaran yang tepat dan efektif yang dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan serta membuat siswa lebih antusias dalam proses pembelajaran. Minat belajar siswa sangat berpengaruh dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam kegiatan belajar, minat mempunyai peranan yang sangat penting bila seorang siswa tidak memiliki minat dan perhatian yang besar terhadap objek yang dipelajari maka sulit diharapkan siswa tersebut akan tekun memperoleh hasil yang baik dari belajarnya, sebaliknya, apabila siswa tersebut belajar dengan minat perhatian besar terhadap objek yang dipelajari, maka hasil yang diperoleh lebih baik (Haswinda et al., 2018).

Minat mempengaruhi perhatian, intensitas dan tujuan belajar (Widiana et al., 2023) serta diyakini memberi dampak positif terhadap kemampuan akademik terkait ranah pengetahuan dalam pembelajaran artinya, siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan dapat dilihat dari usahanya mencapai tujuan belajar yang tercermin dari perhatian belajar yang diberikan secara penuh.

Berdasarkan beberapa uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa minat merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran, tanpa adanya minat dari siswa maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai. Dan siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi maka siswa akan berusaha untuk lebih antusias, tertarik, dan memperhatikan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

Kreativitas siswa juga perlu menjadi perhatian pendidik dalam perkembangan anak. Kreativitas siswa dalam belajar didefinisikan sebagai sebuah kemampuan dalam diri siswa yang bisa menciptakan hal baru berupa cara atau model yang bermanfaat dalam belajar.

Kreativitas melibatkan proses interaksi dengan sesuatu yang baru, kemampuan memeriksa masalah dengan pikiran terbuka, membuat koneksi, belajar dari kesalahan dan menggunakan imajinasi untuk

mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan baru. Perilaku kreatif penting untuk dikembangkan sejak masa kecil karena kemampuan tersebut dapat mempersiapkan siswa untuk menjadi seorang pembelajar yang memiliki banyak sifat positif seperti mandiri, pekerja keras, bertanggung jawab, percaya diri, toleran, berpemikiran luas, bermotivasi tinggi dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi (Sudibjo et al., 2020).

Model pembelajaran merupakan hal yang tidak kalah penting dalam proses pembelajaran, Sebagai tenaga pendidik guru harus bisa menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan dorongan kepada peserta didik untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal yang berasal dari faktor intrinsik dan ekstrinsik peserta didik yang tidak lepas dari ransangan tertentu (Nasrah et al., 2015) Karena dengan adanya motivasi belajar siswa, maka minat dan kreativitas siswa dalam belajarpun akan meningkat.

Mata pelajaran Seni Budaya atau SBdP merupakan salah satu pembelajaran yang berada pada jenjang pendidikan SD/MI juga merupakan pembelajaran yang berada dalam ranah keterampilan serta memuat tentang aplikasi pembuatan kerajinan tangan, teknik kesenian anak dan memperkenalkan seni budaya warisan Indonesia pada perkembangan zaman (Widiana et al., 2023). Pada mata pelajaran ini diharapkan siswa dapat dengan bebas mengembangkan kreativitasnya dan tidak hanya bergantung pada pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi awal penulis pada tanggal 29 Juli 2023 ditemukan bahwa di kelas IVA UPT SPF SD Inpres Tamamaung IV masih terdapat beberapa siswa yang memiliki minat belajar yang kurang, ditandai dengan kurangnya ketertarikan, keterlibatan, dan atensi siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Kesenian (SBK). Selain minat belajar salah satu masalah yang

menjadi fokus penulis adalah kurang berkembangnya kreativitas siswa ditandai dengan kurangnya hasil karya siswa yang orisinal, sebagian besar siswa menirukan hasil karya dari guru maupun teman lainnya yang dijadikan contoh. Dengan demikian untuk mengatasi permasalahan diatas hendaknya memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai, inovatif, menarik, dan efektif agar tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat tercapai dengan maksimal. Model pembelajaran merupakan suatu alat yang biasa digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran sebagai penyampaian materi pembelajaran, dan dalam penggunaan model pembelajaran juga harus disesuaikan dengan berbagai hal, seperti situasi dan kondisi dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam upaya meningkatkan minat belajar dan kreativitas siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran Seni Budaya kelas IV SD Inpres tamamaung IV.

Model pembelajaran berbasis merupakan model pembelajaran yang menjadikan kegiatan sebagai media pembelajarannya, dimana dalam penerapan model pembelajaran ini melibatkan siswa dalam penyelesaian masalah dan tugas-tugasnya, serta memberi peluang bagi siswa untuk bekerja secara otonom atau mengatur sendiri, mengkontruksi belajar mereka sendiri, dan dapat menghasilkan suatu produk dari hasil kerja mereka sendiri. Dalam penggunaan model pembelajaran berbasis proyek tidak semua mata pelajaran dapat menerapkan model pembelajaran ini, hanya saja mata pelajaran yang berbasis proyek atau mata pelajaran yang terdapat praktik didalamnya yang dapat menerapkan model pembelajaran ini. ada beberapa mata pelajaran yang dapat menerapkan model pembelajaran ini salah satunya adalah mata pelajaran SBdP (Seni Budaya dan

Prakarya). Dalam mata pelajaran ini, penulis memilih materi tentang seni rupa yang membuat siswa mampu menghasilkan sebuah karya atau suatu produk dari kerja dan kreativitas masing-masing siswa itu sendiri. Dengan menerapkan model pembelajaran ini maka siswa akan terlibat langsung dalam pembelajaran dan dapat membuat siswa lebih antusias dan aktif memecahkan materi pembelajaran.

Berdasarkan masalah tersebut maka penulis mengangkat masalah yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Pelajaran Seni Budaya untuk Meningkatkan Minat dan Kreativitas Siswa Khususnya Kelas IVA untuk diterapkan sebagai upaya penyelesaian masalah.

B. Masalah Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, salah satu utama dalam kegiatan pembelajaran Seni Budaya di Kelas IVA UPT SPF SD Inpres Tamamaung IV Kota Makassar adalah kecenderungan proses pembelajaran yang bersifat konvensional. Guru hanya membelajarkan siswa hanya dengan menerangkan materi pembelajaran, memberikan contoh-contoh terkait dengan pembelajaran bahkan mendikte materi pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran tanpa adanya praktik yang diberikan oleh guru kepada siswa sehingga proses interaksi antara guru dan siswa bersifat satu arah. Hal inilah yang membuat minat belajar siswa kurang dan kreativitas siswa tidak berkembang.

Selain itu sebagian besar siswa kelas IVA belum percaya diri, kurang mandiri dalam menyelesaikan tugas dan merasa jenuh dalam proses pembelajaran. Terkadang siswa tersebut lambat memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dan membutuhkan waktu yang cukup lama dalam menyelesaikan tugas.

Permasalahan inilah yang menjadi hambatan siswa dalam memahami dan menarik kesimpulan dari suatu materi yang telah dipelajari. Siswa tersebut mengalami hambatan dalam memahami pelajaran dan tentu saja hal ini menjadi penghambat proses pembelajaran berikutnya. Indikator kesulitan siswa yang mengakibatkan minat dan kreativitas siswa rendah antara lain, siswa kurang senang belajar, ketertarikan belajar siswa rendah, siswa kurang antusias, siswa merasa tidak mudah menjalani pembelajaran dan sebagian besar siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Kenyataan tersebut sangat memperburuk situasi pembelajaran. Oleh karena itu, proses belajar mengajar di kelas IVA UPT SPF SD Inpres Tamamaung IV menjadi kurang efektif sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Keberhasilan siswa dalam mencapai pembelajaran yang memuaskan mencerminkan pelaksanaan proses pembelajaran yang berkualitas dari seorang guru dan tentunya jika minat belajar dan tingkat kreativitas belajar siswa tinggi maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang memuaskan.

2. Alternatif Pemecahan Masalah

Untuk memecahkan masalah tentang kurangnya minat dan kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni Budaya kelas IVA UPT SPF SD Inpres Tamamaung IV Kota Makassar, Penulis menerapkan model pembelajaran berbasis proyek sebagai alternatif untuk memecahkan masalah atau upaya untuk menyelesaikan masalah tersebut.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah penelitian ini Bagaiamanakah Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata

Pelajaran Seni Budaya dapat Meningkatkan Minat dan Kreativitas Siswa Khususnya Kelas IVA UPT SPF SD Inpres Tamamaung IV Kota Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk Meningkatkan Minat dan Kreativitas Siswa melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Pelajaran Seni Budaya Khususnya Kelas IVA UPT SPF SD Inpres Tamamaung IV Kota Makassar.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini dapat dijadikan sebagai gambaran mengenai penerapan model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran seni budaya untuk meningkatkan minat dan kreativitas siswa di SD.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, dapat meningkatkan kinerja serta dapat menggunakan atau menerapkan model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran seni budaya untuk meningkatkan minat dan kreativitas siswa di SD sehingga mampu mendapatkan hasil belajar siswa secara maksimal.
- b. Bagi Siswa, dengan adanya penelitian ini diharapkan siswa dapat dengan mudah berkreasi dan termotivasi belajar secara aktif dan dapat menumbuhkan minat siswa melalui penerapan model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran seni budaya di SD.
- c. Bagi Peneliti, penelitian ini dapat menambah referensi penulis dalam pembelajaran seni budaya melalui model pembelajar berbasis proyek untuk meningkatkan minat dan kreativitas siswa di SD, serta dapat menjadi

pengetahuan pribadi dalam kegiatan pembelajaran.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang bersifat kontekstual karena diharapkan dapat merubah cara belajar siswa secara mandiri dengan meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan kreativitas siswa dalam berkarya, memunculkan ide-ide kreatif serta melatih berpikir kritis, dalam menyikapi suatu masalah yang dihadapi di dunia nyata. Pembelajaran berbasis proyek melibatkan aspek lingkungan tempat siswa berada dan belajar yang terkait dengan kreativitas yang ada dalam diri siswa (Dinantika et al., 2019).

Model pembelajaran berbasis proyek merupakan strategi belajar mengajar yang melibatkan siswa untuk mengerjakan sebuah proyek yang bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan masyarakat atau lingkungan. Permasalahan yang dikaji merupakan permasalahan yang kompleks dan membutuhkan penguasaan berbagai konsep atau materi pelajaran dalam upaya penyelesaiannya. Proyek yang dibuat dapat merupakan proyek dari satu guru, atau proyek bersama dari beberapa guru yang mengasuh pelajaran yang berbeda. Siswa dilatih untuk melakukan analisis terhadap permasalahan, kemudian melakukan eksplorasi, mengumpulkan informasi, interpretasi, dan penilaian dalam mengerjakan proyek yang terkait dengan permasalahan yang dikaji (Putri et al., 2022). Pembelajaran berbasis proyek merupakan penerapan dari pembelajaran aktif. Secara sederhana pembelajaran berbasis proyek didefinisikan sebagai suatu pengajaran yang mencoba mengaitkan antara teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan siswa, atau dengan proyek sekolah (Rati et al., 2017).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Melalui model pembelajaran ini siswa menjadi lebih antusias dan memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitasnya dalam merancang dan membuat sebuah proyek yang dapat

dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan yang ada. Pembelajaran ini didasarkan pada teori konstruktivisme dan merupakan pembelajaran siswa aktif.

Model pembelajaran ini dapat membuat siswa terlibat secara aktif dalam memecahkan masalah yang ditugaskan oleh guru. Siswa aktif mengelola pembelajarannya dengan bekerja secara nyata yang menghasilkan produk real. Selain itu model pembelajaran ini merupakan suatu pembelajaran yang didesain untuk persoalan yang kompleks dimana siswa melakukan investigasi untuk memahami, menekankan pembelajaran dengan aktivitas yang lama, tugas yang diberikan pada siswa bersifat multi disiplin, berorientasi pada produk, jadi hasil akhir dari proses pembelajaran adalah produk yang bisa bermakna dan bermanfaat.

Penerapan model pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran tidak hanya guru yang aktif menjelaskan dalam proses belajar mengajar, akan tetapi dalam proses pembelajaran melalui model ini memungkinkan guru untuk “belajar dari siswa” dan “belajar bersama siswa”. Proses belajar mengajar dengan menggunakan model ini dapat digunakan guru sebagai metode belajar yang dapat membuat siswa lebih antusias dan memiliki minat yang tinggi dan untuk meningkatkan dan mengembangkan kreativitas serta kemampuan siswa dalam membuat suatu perencanaan, mampu berkomunikasi, mampu menyelesaikan masalah dalam pembelajaran, dan mampu membuat keputusan.

Pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari tahu materi dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya. Siswa diberi kesempatan untuk mempelajari materi dengan berbagai cara, terlibat dalam pemecahan masalah, dan terlibat dalam kegiatan perancangan

produk diharapkan pengetahuan dan keterampilan siswa dapat lebih berkembang sehingga siswa lebih memahami materi yang dipelajari.

2. Tujuan dan Manfaat Model Pembelajaran Berbasis Proyek

a. Tujuan Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Tujuan model pembelajaran berbasis proyek ini memiliki tujuan untuk :

- 1) Memberikan wawasan yang luas terhadap siswa ketika menghadapi permasalahan secara langsung;
- 2) Mengembangkan keterampilan serta keahlian berpikir kritis dalam menghadapi permasalahan yang diterima secara langsung. Jadi, ketika diambil secara garis besar tujuan dari penerapan metode ini yaitu untuk mengasah serta memberikan kebiasaan kepada siswa dalam melakukan kegiatan berpikir kritis untuk menyelesaikan permasalahan yang diterima. Selain itu metode ini juga dapat dilakukan sebagai upaya untuk mengembangkan wawasan siswa (Nabila et al., 2023).

b. Manfaat Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Manfaat dari model pembelajaran berbasis proyek adalah siswa menjadi pembelajar aktif, pembelajaran menjadi lebih interaktif, memberikan kesempatan siswa manajemen sendiri kegiatan atau aktivitas penyelesaian tugas sehingga melatih siswa menjadi mandiri, dapat memberikan pemahaman konsep atau pengetahuan secara lebih mendalam kepada siswa.

3. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Proyek

Buck Institute for Education (Maya, 2016), dalam belajar, model pembelajaran berbasis proyek memiliki beberapa karakteristik yaitu:

- a) Siswa mengambil keputusan sendiri dalam kerangka kerja yang telah ditentukan sebelumnya.
- b) Siswa berusaha memecahkan sebuah masalah atau tantangan yang tidak memiliki suatu jawaban yang pasti.
- c) Siswa ikut merancang proses yang akan ditempuh dalam mencari solusi.
- d) Siswa didorong untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, berkolaborasi, serta mencoba berbagai macam bentuk komunikasi.
- e) Siswa bertanggung jawab mencari dan mengelola sendiri informasi yang mereka kumpulkan.

- f) Pakar-pakar dalam bidang yang berkaitan dengan proyek yang dijalankan sering diundang menjadi guru tamu dalam sesi tertentu untuk memberikan pencerahan bagi siswa.
- g) Evaluasi dilakukan secara terus-menerus selama proyek berlangsung.
- h) Siswa secara reguler merefleksikan dan merenungi apa yang telah mereka lakukan, baik secara proses maupun hasilnya.
- i) Produk dari akhir proyek (belum tentu berupa material, tetapi bisa berupa presentasi, drama, dan lain-lain) dipresentasikan didepan umum (maksudnya tidak hanya pada gurunya, namun bisa juga pada dewan guru, orang tua dan lain-lain) dan dievaluasi kualitasnya.
- j) Di dalam kelas dikembangkan suasana penuh toleransi terhadap kesalahan dan perubahan, serta mendorong bermunculannya umpan balik serta revisi.

Karakteristik model pembelajaran berbasis proyek yang efektif adalah:

- a) Mengarahkan siswa untuk menginvestigasi ide dan pertanyaan penting.
- b) Merupakan proses inkuiri.
- c) Terkait dengan kebutuhan dan minat siswa.
- d) Berpusat pada siswa dengan membuat produk dan melakukan presentasi secara mandiri.
- e) Menggunakan keterampilan berfikir kreatif, kritis, dan mencari informasi untuk melakukan investigasi, menarik kesimpulan, dan menghasilkan produk.
- f) Terkait dengan permasalahan dan isu dunia nyata yang autentik (Diana et al., 2016).

Pembelajaran berbasis proyek dilakukan untuk memperdalam pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dengan cara membuat karya atau proyek yang terkait dengan materi ajar dan kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh siswa. Siswa harus fokus pada penyelesaian masalah atau pertanyaan yang memandu mereka untuk memahami konsep dan prinsip yang terkait dengan proyek.

Masing-masing kelompok belajar mungkin mengajukan proyek yang berbeda untuk menyelesaikan permasalahan yang ditemui. Pembuatan proyek mungkin berlangsung lama dan juga dapat memerlukan penguasaan beberapa materi mata pelajaran yang berbeda. Guru berperan dalam membantu siswa merencanakan pengerjaan proyek, menganalisis sketsa atau rancangan proyek jika diminta oleh kelompok, mengurus kebutuhan kerja sama yang mungkin

diperlukan, dan sebagiannya, namun tidak memberikan arahan tentang bagaimana menyelesaikan proyek yang direncanakan oleh siswa.

Pemahaman siswa secara mendalam tentang konsep dan prinsip merupakan sasaran yang dikehendaki dalam melibatkan mereka mengerjakan sebuah proyek. Pembelajaran berbasis proyek memungkinkan siswa melakukan aktivitas belajar saintifik berupa kegiatan: 1) bertanya, 2) melakukan pengamatan, 3) melakukan penyelidikan atau percobaan, 4) menalar, dan 5) menjalin hubungan dengan orang lain dalam upaya memperoleh informasi atau data.

Beberapa keutamaan yang diperoleh dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek adalah:

- a) Melibatkan siswa dalam permasalahan dunia nyata yang kompleks, yang membuat siswa dapat mendefinisikan isu atau permasalahan yang bermakna bagi mereka.
- b) Membutuhkan proses inkuiri, penelitian, keterampilan merencanakan, berfikir kritis, dan keterampilan menyelesaikan masalah upaya membuat proyek.
- c) Melibatkan siswa dalam belajar menerapkan pengetahuan dan keterampilan dengan konteks yang bervariasi ketika bekerja membuat proyek.
- d) Memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar dan melatih keterampilan interpersonal ketika bekerja sama dalam kelompok.
- e) Memberikan kesempatan pada siswa untuk melatih keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup dan bekerja (mengalokasikan waktu, bertanggungjawab, belajar melalui pengalaman, dan sebagainya).
- f) Mencakup aktivitas refleksi yang mengarahkan siswa untuk berfikir kritis tentang pengalaman dan menghubungkan pengalaman tersebut pada standar belajar (Dinantika et al., 2019)

4. Langkah-langkah Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Penerapan model pembelajaran berbasis proyek harus dimulai dari perencanaan pembelajaran yang memadai, yakni dengan mengikuti tahapan sebagai berikut:

- a) Menentukan pertanyaan mendasar
- b) Mengelompokkan siswa untuk mengerjakan sebuah proyek

- c) Mengarahkan mereka membuat proyek, membuat jadwal perencanaan penyelesaian proyek, mulai dari membuat rancangan, mewujudkan proyek, sampai presentasi atau memamerkan proyek.
- d) Mengevaluasi pengalaman (Yusuf Sukman, 2017)

5. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Kelebihan Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Model pembelajaran berbasis proyek memiliki beberapa kelebihan, yakni:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar, mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting dan mereka perlu dihargai
- 2) Pendekatan proyek menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan siswa secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dengan dunia nyata
- 3) Pembelajaran berbasis proyek melibatkan para siswa untuk belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian diimplementasikan dengan dunia nyata
- 4) Pembelajaran berbasis proyek membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga siswa mampu pendidik menikmati proses pembelajaran (Febriani, 2020).

Kelemahan Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Selain kelebihan yang dimiliki model tersebut juga memiliki kekurangan,

antara lain:

- 1) Sikap aktif peserta didik dapat menimbulkan situasi kelas yang kurang kondusif, oleh karena itu memberikan peluang beberapa menit diperlukan untuk membebaskan siswa berdiskusi. Jika dirasa waktu diskusi mereka sudah cukup maka proses analisa dapat dilakukan dengan tenang
- 2) Penerapan alokasi waktu untuk siswa telah diterapkan namun tetap membuat situasi pengajaran tidak kondusif. Maka pendidik berhak memberikan waktu tambahan secara bergantian pada tiap kelompok (Nabila et al., 2023).

Pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis proyek membutuhkan beberapa keterampilan dasar dan penguasaan keterampilan khusus dalam membuat proyek. Keterampilan dasar yang perlu dimiliki oleh siswa untuk belajar dengan model pembelajaran berbasis proyek adalah: membaca, menulis,

mendengarkan, berbicara, dan berhitung dasar. Proses indentifikasi permasalahan dan pembuatan proyek juga membutuhkan keterampilan berfikir. Keterampilan berfikir yang perlu dimiliki oleh siswa adalah: berfikir kreatif, menyelesaikan masalah, membuat keputusan, melihat gambaran ide, menalar, dan mengetahui cara belajar. Kegigihan dan kemampuan bekerja sama juga sangat dibutuhkan dalam menyelesaikan proyek. Kepribadian yang perlu dimiliki dan dapat dibentuk dalam diri siswa adalah: bertanggung jawab, percaya diri, bersikap sosial, mampu mengontrol diri dan jujur.

6. Hubungan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dan Kreativitas Siswa

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, “Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau daya cipta, sebuah proses akal yang akan sangat membantu keberhasilan siswa dalam menentukan kualitas individu yang berinteraksi dengan proses kreativitas”. Kreativitas merupakan salah satu aspek perkembangan siswa yang membutuhkan perhatian dari orang dewasa seperti orang tua dan guru di sekolah.

Kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru (Diana,2016).

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 pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat. Selain itu Utami Munandar juga menjelaskan bahwa “Pengertian kreativitas berdasarkan tiga pendekatan yaitu pendekatan pribadi, pendekatan proses, dan pendekatan produk”. Berdasarkan pendekatan pribadi, tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya. Berdasarkan pendekatan proses, kreativitas meliputi seluruh proses kreatif

dan ilmiah mulai dari menemukan masalah sampai dengan menyampaikan hasil. Sedangkan berdasarkan pendekatan produk, kreativitas akan muncul dari hasil yang diperoleh melalui proses pemikiran, ide dan gagasan dalam sebuah karya cipta (Rohman et al., 2019).

Berdasarkan beberapa definisi diatas, maka pengertian kreativitas adalah suatu produk pemikiran, ide, maupun gagasan-gagasan baru yang berbeda dengan produk pemikiran, ide atau gagasan dari orang lain, mulai dari menemukan masalah sampai dengan menyampaikan hasil dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Ada dua jenis pengetahuan yang mungkin diperlukan untuk menghasilkan kreativitas. yakni: 1) Pengalaman mendalam dan fokus pada suatu kajian tertentu yang membuat seseorang menjadi ahli, 2) Kemampuan mengombinasikan elemen-elemen dengan cara yang baru. Jadi seseorang yang kreatif harus memiliki pengetahuan yang luas dan mampu ahli dalam satu atau dua bidang. Menurut Amabile, pemikiran kreatif merupakan kunci dari kreativitas, terutama terkait dengan: 1) pemikiran yang berbeda dengan orang lain dan mencoba mengajukan solusi yang berbeda dari biasanya, 2) kombinasi pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya, 3) pantang menyerah dalam menghadapi permasalahan yang sulit, dan 4) kemampuan untuk pandangan baru setelah meninggalkan upaya solusi untuk sementara.

Stenberg (Sani, 2019) mengemukakan tentang tiga intelegensi yang penting untuk menghasilkan kreativitas, yakni: 1) sintetik, 2) analitik, dan 3) praktik. Intelegensi atau kemampuan berfikir tersebut adalah sebagai berikut:

1. Berfikir sintetik (kreatif), yaitu kemampuan mengembangkan ide yang tidak biasa, berkualitas, dan sesuai tugas. Salah satu aspek intelegensi ini adalah kemampuan mendefinisikan kembali suatu permasalahan secara efektif dan

berfikir mendalam. Kemampuan berfikir mendalam terkait dengan perolehan pengetahuan dalam tiga bentuk sebagai berikut.

- a. Penguraian selektif, yakni membedakan informasi yang relevan dan tidak relevan.
 - b. Kombinasi selektif, yakni menggabungkan beberapa informasi yang relevan dengan cara baru.
 - c. Perbandingan selektif, yakni mengaitkan informasi yang baru dengan informasi lama dengan cara yang unik/baru.
2. Berfikir analitis/kritis, yaitu kemampuan untuk menilai ide seseorang, melihat dari kekuatan (kelebihan) dan kelemahan (kekurangan), serta memberikan usulan perbaikannya (peningkatan).
 3. Berfikir praktik, yaitu kemampuan untuk menerapkan keterampilan intelektual dalam konteks sehari-hari dan menjual ide kreatif.

Kreativitas terkait dengan perasaan, ekspresi, dan pemikiran seseorang. Seseorang yang kreatif harus memiliki motivasi, kebiasaan, dan kemampuan untuk menghasilkan atau memodifikasikan sesuatu yang sehingga menjadi menarik atau memiliki nilai tambah. Kreativitas dapat dibagi dalam beberapa kategori, yakni :

1. Kreativitas seni
2. Kreativitas inventif (menemukan)
3. Kreativitas teater
4. Kreativitas konstruktif
5. Kreativitas interpersonal

Kreativitas seni terkait dengan talenta khusus dalam bidang seni, seperti:

fotografi, musik, menulis, drama, menggambar, melukis, mengukir, dan sebagainya. Kreativitas inventif terkait dengan kemampuan berfikir divergen dan dapat dikembangkan melalui latihan, terutama latihan menyelesaikan masalah dan merancang sesuatu. Kreativitas teater terkait dengan kemampuan memainkan peran yang dapat mengharukan, membuat gembira, dan mempengaruhi emosi penonton. Kreativitas konstruktif terkait dengan kemampuan melakukan sintesis dari berbagai komponen. Sintesis harus dilakukan secara bertahap sehingga kreativitas konstruktif harus dibentuk dengan mengembangkan kemampuan interpersonal, atau meyakinkan orang. Kreativitas siswa dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan lima indikator kreativitas yaitu²⁴. 1) membuat perencanaan, 2) bereksplorasi dalam mendesain produk, 3) interdisiplin ilmu, 4) memilih bahan-bahan yang tepat, dan 5) menggunakan alat. Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis proyek berkriteria “cukup aktif”.

Indikator kreativitas pertama yaitu membuat perencanaan dalam mendesain produk memiliki presentase dengan kriteria “kurang kreatif”. Kalimat yang digunakan tidak operasional dan siswa tidak mampu menjaga konsistensi antara perencanaan dan pelaksanaan, kemungkinan siswa mengalami kesulitan untuk melaksanakan rencana yang telah dibuat, akan tetapi seharusnya siswa mampu mengupayakan berbagai teknik dan cara untuk tetap membuat produk yang sesuai dengan perencanaan.

Indikator kreativitas kedua yaitu bereksplorasi mendesain produk memperoleh presentase dengan kriteria “kreatif”. Siswa mampu menggagas eksplorasi dengan mengkombinasikan ide-ide yang telah ada dan mampu

merencanakan desain secara sistematis meliputi persiapan, pembuatan pola, perakitan pola yang telah dibuat dan kreasi yang diberikan.

Indikator kreativitas ketiga yaitu inter disiplin ilmu memiliki persentase dengan kriteria “kreatif”. Siswa mampu mengaitkan interdisiplin ilmu dalam pembuatan bahan dalam materi dengan baik yang ditunjukkan dengan penjelasan siswa mengenai manfaat dari pembuatan bahan dalam materi. Indikator kreativitas keempat yaitu ketepatan pemilihan bahan dengan materi pemanfaatan sumber daya alam memiliki presentase dengan kriteria “kreatif”. Siswa mampu memiliki bahan yang tepat dengan materi pemanfaatan sumber daya alam dengan berbagai pertimbangan yang matang agar tidak ada kesenjangan antara perencanaan dengan bahan yang dibuat. Indikator kreativitas kelima yaitu merupakan ketepatan dan kesesuaian alat yang digunakan dalam membuat produk dengan presentase dengan kriteria “kreatif”. Siswa dapat menentukan peralatan yang hendak digunakan dengan tepat dan mengategorikan peralatannya dengan benar.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan, bahwa hubungan model pembelajaran berbasis proyek dengan kreativitas siswa dapat membuat siswa kreatif dalam mengerjakan proyek dengan menggunakan ide-idenya sendiri dan penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dengan kreativitas siswa sangat berkaitan, dimana dengan adanya kreativitas dapat memberi manfaat positif dalam mencapai keberhasilan proses dengan siswa dapat menemukan ide-idenya sendiri dalam merancang produk. Dan dapat membangkitkan gairah minat belajar siswa untuk merancang sendiri. Keberhasilan proses pembelajaran tersebut akan memberikan dampak pada peningkatan kemampuan siswa yang diwujudkan dalam hasil belajar yang memuaskan.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan diteliti oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ovani Devi Anggraeni (2021) dengan judul penelitian adalah “ *Pembelajaran Seni Budaya Menggunakan Model Project Based Learning* pada Kelas IXA di SMP Negeri 1 Abung Semuli”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses model pembelajaran *Project Based Learning* dalam mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 1 Abung Semuli. Persamaan dalam penelitian ini adalah mata pelajaran, teknik pengumpulan data yang sama. Sedangkan perbedaannya adalah jenis penelitian, lokasi atau tempat penelitian yang berbeda.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Niko Sudibjo, dkk. (2020) yang berjudul *Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Menumbuhkan Perilaku Kreatif, Minat Belajar, dan Kerja Sama*. Kesamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama mengkaji tentang penerapan model pembelajaran berbasis proyek untuk menumbuhkan dan meningkatkan minat belajar dan kreativitas siswa. Dan menggunakan metode penelitian yang sama yaitu PTK serta instrument yang digunakan sama. Perbedaan dalam penelitian ini adalah waktu dan lokasi yang berbeda.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Haza Kurnia Dinantika (2019) dengan judul penelitian “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) terhadap Kreativitas Siswa pada Materi Energi Terbarukan”. Kesamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang model pembelajaran yang berbasis proyek, dan kreativitas siswa.

Sedangkan perbedaan penelitian ini adalah metode yang digunakan dan lokasi penelitian berbeda serta instrument yang digunakan berbeda.

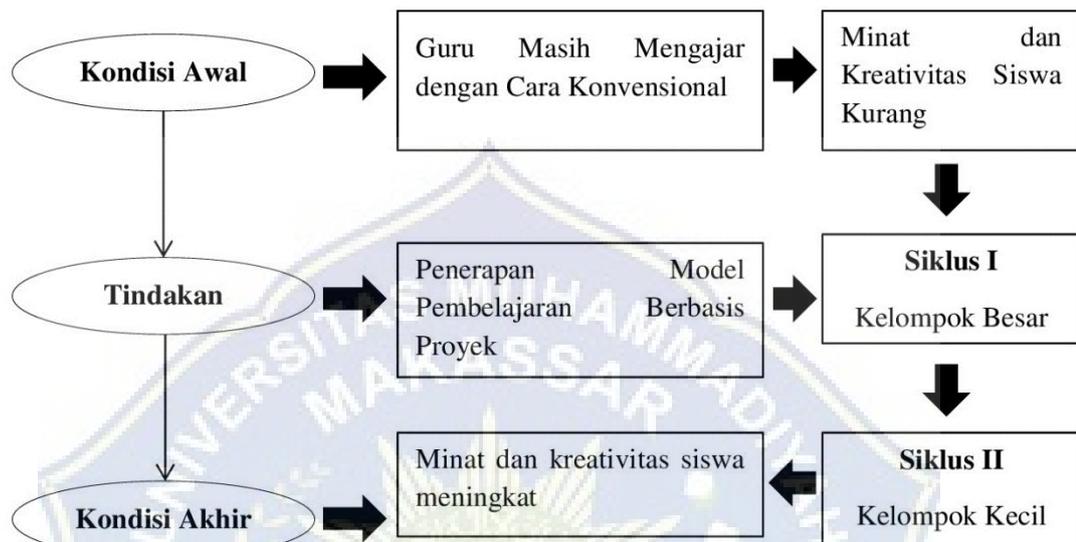
C. Kerangka Pikir

Dalam proses pembelajaran di kelas, guru masih mengajar dan menggunakan model pembelajaran secara konvensional. Guru membelajarkan siswa hanya dengan menerangkan materi pembelajaran, kurang dalam memberikan contoh-contoh terkait dengan pembelajaran bahkan mendikte materi pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran tanpa adanya praktik langsung diberikan oleh guru kepada siswa sehingga proses interaksi antara guru dan siswa bersifat satu arah. Hal ini lah yang membuat siswa menjadi jenuh dan kurang berminat dalam pembelajaran sehingga kreativitas siswa juga berkurang dan tidak berkembang. Komponen penting dalam pembelajaran yakni adalah guru. Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam membuat suasana belajar menjadi jauh lebih menarik dan juga menyenangkan yang dapat membantu siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan baik dan aktif. Melihat kenyataan ini diperlukan adanya model pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan kreativitas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dalam proses pembelajaran, maka akan berguna untuk membantu siswa belajar dengan model yang lebih bervariasi, menarik dan adanya kerjasama antar siswa sehingga pembelajaran yang berlangsung didalam kelas tidak membosankan bagi siswa.

Penggunaan model pembelajaran berbasis proyek diharapkan siswa mampu bekerja sama untuk memecahkan suatu masalah melalui sebuah tugas. Selain itu siswa dapat memahami dan menggunakan konsep jika menemukan masalah

dalam kehidupan nyata. Guru harus melibatkan siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran. Sehingga kegiatan pembelajaran tidak hanya mentransfer materi dari guru ke siswa. Kerangka pemikiran ini dapat dilihat pada gambar 2.1 dibawah ini.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Jika model pembelajaran berbasis proyek diterapkan maka minat dan kreativitas siswa kelas IV SD Inpres Tamamaung IV Kota Makassar meningkat.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Penelitian Tindakan Kelas berasal dari bahasa Inggris *Classroom Action Research* atau yang biasa yang disingkat CAR. Penelitian tersebut pertama kali dikemukakan oleh seorang psikolog yang bernama Kurt Lewin yang berusaha untuk mencari sebuah penyelesaian terhadap permasalahan sosial yang berkembang di lingkungan tempat tinggalnya.

Diantara permasalahan tersebut adalah pengangguran dan kenakalan remaja. Selain itu, penelitian tersebut muncul karena adanya kesadaran perilaku kegiatan yang merasa tidak puas dengan hasil kerjanya. Atas dasar kesadaran tersebut, pelaku yang bersangkutan mencoba menyempurnakan pekerjaannya, dengan cara melakukan percobaan yang dilakukan berulang-ulang, prosesnya diamati dengan sungguh-sungguh sampai mendapatkan proses yang dirasakan memberikan hasil yang lebih baik dari semula.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat. Masalah yang didapatkan pada penelitian tindakan kelas berawal dari kelas yaitu pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penulis melakukan pengamatan terhadap guru saat mengajar dan aktivitas siswa didalam kelas. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian terstruktur.

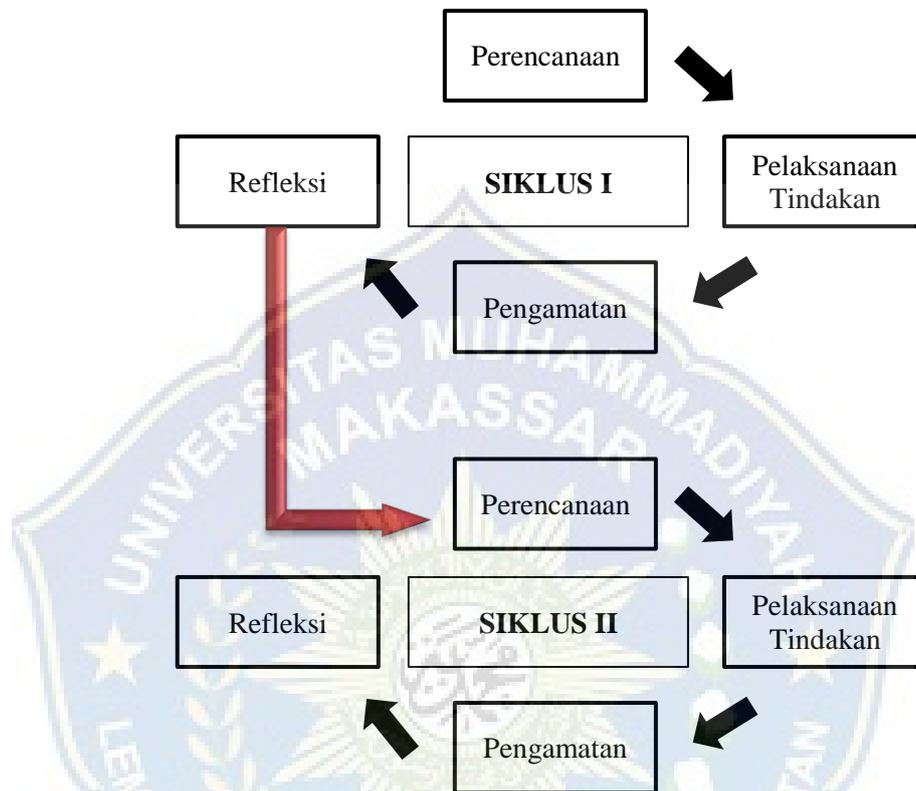
Penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai suatu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai penulis dikelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam siklus.

Tujuan utama PTK adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di kelas dan meningkatkan kegiatan nyata guru dalam kegiatan pengembangan profesinya. Melalui perantara metode PTK, diharapkan tujuan pencapaian pembelajaran dapat berhasil dan semakin menjadi lebih baik. Pada pelaksanaannya penelitian ini dilakukan dalam bentuk siklus atau putaran. Siklus atau putaran dalam PTK yaitu satu kali proses pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Penelitian dilaksanakan melalui urutan yang terdiri dari beberapa siklus dan masing-masing siklus pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Kemudian apabila pada siklus pertama belum berhasil, maka diulang kembali dalam siklus selanjutnya. Berikut deskripsi empat tahapan tersebut:

1. Perencanaan (*Planning*)
2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)
3. Pengamatan (*Observing*)
4. Refleksi (*Reflecting*)

Pada penelitian ini penulis menggunakan Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut C. Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian tersebut merupakan model penelitian spiral yang meliputi menyusun rencana, tindakan, pelaksanaan,

dan melakukan refleksi untuk merancang tindakan selanjutnya. Penelitian tindakan ini akan dilakukan dalam dua siklus. Langkah-langkah siklus dalam penelitian dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut ini.



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Tamamaung IV Kota Makassar. Subjek penelitian adalah siswa kelas IVA yang berjumlah 22 orang siswa yang terdiri dari 13 laki-laki dan 9 perempuan. Subjek yang terpilih didasarkan pertimbangan bahwa di kelas ini siswa memiliki kemampuan dasar yang cenderung homogen.

C. Faktor yang Diselidiki

Faktor yang diselidiki dalam penelitian tindakan kelas adalah faktor proses

dan faktor hasil.

D. Prosedur Penelitian

Berikut merupakan prosedur penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini.

1. Perencanaan

Pada tahap pertama, penulis harus menyusun rancangan yang dikenal dengan perencanaan yang mana di dalamnya mencakup penjelasan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Dalam tahap ini penulis juga menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk membantu penulis memperoleh fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.

Adapun tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu untuk mengajarkan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek pada siswa kelas IVA SD Inpres Tamamaung IV Kota Makassar. Pada tahap ini menyusun rencana yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan kelas penelitian.
- 2) Melakukan observasi kelas.
- 3) Menetapkan materi yang akan diajarkan.
- 4) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) atau Modul Ajar
- 5) Membuat instrumen pengamatan aktivitas guru dan lembar observasi minat belajar siswa selama berlangsung proses pembelajaran.
- 6) Membuat instrumen pengamatan kreativitas siswa yang diukur dengan rubrik.

2. Pelaksanaan Tindakan

Tahap kedua yang harus diperhatikan adalah tindakan. Tindakan dilakukan sadar dan terkontrol sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan yang diinginkan. Pada tahap ini guru melaksanakan semua kegiatan yang telah dirancang dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.

3. Observasi atau Pengamatan

Pada tahap ini pengamat mengamati situasi saat kegiatan berlangsung ketika proses pelaksanaan tindakan yang dilakukan penulis. Seperti mengamati aktivitas siswa dan cara guru mengelola kelas. Pengamatan dilakukan dengan mengisi lembar aktivitas guru dan siswa pada proses kegiatan pembelajaran. Observasi atau pengamatan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu mengamati proses pembelajaran Seni Budaya menggunakan model pembelajaran berbasis proyek.

Pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui minat dan kreativitas siswa dalam pembelajaran Seni Budaya menggunakan model pembelajaran berbasis proyek.

4. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan untuk mengingat dan merenungkan kembali suatu tindakan persis yang telah dicatat dalam observasi. Dalam tahap ini penulis dan pengamat mengkaji secara menyeluruh pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan perencanaan yang telah dilakukan, kemudian pengamat memberi masukan dan perubahan-perubahan untuk menyempurnakan tindakan selanjutnya. Tahap ini juga dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan tujuan penulis.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini terdiri dari lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta rubrik penilaian minat dan kreativitas siswa. Dalam penelitian ini menggunakan instrument berupa lembar observasi dan rubrik kreativitas siswa, secara singkat dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Lembaran Observasi Aktivitas Guru

Lembar observasi berupa pengamatan aktivitas guru adalah lembar untuk memperoleh data tentang aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek. Pengisian lembar observasi dilakukan dengan membubuhkan tanda check-list sesuai dengan gambaran yang diamati. Lembar observasi diberikan kepada pengamat untuk mengamati setiap kegiatan penulis selama proses belajar mengajar berlangsung.

Observasi ini dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung melalui model pembelajaran berbasis proyek dengan tujuan untuk meningkatkan aktivitas guru. Aktivitas guru yang akan diamati yaitu kemampuan guru memberikan apresiasi dan motivasi, menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan materi apersepsi dan motivasi, menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan materi pembelajaran, memberi kesempatan kepada siswa, mengarahkan siswa dalam berdiskusi, memberikan penghargaan (reward) kepada siswa, menyimpulkan/menutup pembelajaran.

2. Lembar Observasi Minat Belajar Siswa

Lembar observasi minat siswa digunakan untuk memperoleh data tentang minat belajar siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran berbasis proyek sesuai dengan RPP/Modul ajar yang telah

dirancang. Lembar observasi minat belajar siswa ini berisi setiap aspek kegiatan yang dilakukan siswa pada saat pembelajaran, pengisian lembar observasi minat belajar siswa dilakukan dengan membubuhkan tanda check-list sesuai dengan gambaran yang diamati. Hal yang diamati berupa kegiaitan siswa yaitu siswa mempunyai perhatian terhadap pembelajaran yang dihadapi, siswa merasa ingin tahu dengan materi pelajaran yang sedang diajarkan guru, merasa senang dalam belajar, siswa aktif dalam tugas kelompok dan diskusi kelompok sesuai dengan tugas yang diberikan, dan juga siswa aktif dalam mengerjakan proyek. Pengamatan dilakukan oleh penulis untuk di isi sesuai dengan keadaan yang diamati di lapangan pada setiap siklusnya.

3. Lembar Observasi Kreativitas Siswa

Lembar observasi kreativitas siswa digunakan untuk mengetahui kreativitas siswa terhadap proses pembelajaran. Lembar observasi ini di isi oleh penulis sendiri, adapun kreativitas yang diamati yaitu: keluesan, kelancaran, elaborasi dan keaslian dengan skor 1, 2, 3, dan 4 sesuai dengan lembar observasi.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau fakta-fakta yang ada dilapangan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah proses pengambilan data dalam penelitian di mana penulis atau pengamat melihat situasi penelitian. Observasi sangat sesuai digunakan dalam penelitian yang berhubungan dengan kondisi/interaksi belajar-mengajar, tingkah laku, dan interaksi kelompok.

Pengumpulan data tentang observasi dilakukan melalui pengamatan secara cermat dan teliti. Lembar observasi digunakan untuk mengamati kesesuaian RPP/Modul dengan kejadian dilapangan dalam melaksanakan setiap tahap pembelajaran berlangsung serta mengamati tingkat kreativitas belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran berbasis proyek pada pembelajaran Seni Budaya.

2. Analisis Dokumen Hasil Kerja Siswa

Rubrik merupakan panduan guru dalam menilai hasil kerja siswa pada setiap kriteria yang telah ditetapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian rubrik dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana minat belajar siswa dan tingkat kreativitas belajar siswa sesuai dengan indikator minat dan kreativitas siswa yang telah ditetapkan pada setiap aspek minat dan kreativitas. Rubrik berisi berbagai aspek indikator minat dan kreativitas yang ingin dilihat pada siswa. Rubrik diisi oleh penulis setelah melihat hasil kerja siswa dalam membuat proyek. Adapun pengisian rubrik yaitu dengan cara memberikan check list pada skor kreativitas yang diamati sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan menggunakan langkah-langkah yaitu reduksi data, penyajian data secara deskriptif dan penarikan kesimpulan Untuk mengetahui peningkatan minat belajar dan kreativitas siswa adalah dengan menganalisa hasil observasi aktivitas guru, tingkat minat dan kreativitas siswa dengan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan : P = Presentase yang sedang dicari

F = Skor yang diperoleh siswa

N = Jumlah keseluruhan siswa

100 = Bilangan Tetap

H. Indikator Keberhasilan

Untuk mengetahui keberhasilan tindakan yang dilakukan dalam penerapan model pembelajaran berbasis proyek adalah dengan menganalisis aktivitas guru, aktivitas siswa sebagai indikator kinerja dan tingkat minat dan kreativitas siswa selama proses perbaikan pembelajaran.

1. Aktivitas Guru

- 1) Guru mempersiapkan pembelajaran.
- 2) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dengan jelas dan memberikan contoh-contoh yang konkret.
- 3) Guru menjelaskan materi komik sederhana dengan baik dan mudah dipahami siswa.
- 4) Guru merancang tugas siswa sesuai dengan kemampuan siswa.
- 5) Guru mendorong dan membimbing siswa agar mampu menghasilkan sesuatu dari tugas yang dikerjakan.
- 6) Guru membimbing siswa dalam memilih tema dan memberikan saran yang konstruktif.
- 7) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dalam kelompok dan menyelesaikan tugas secara mandiri.
- 8) Mendorong dan mengarahkan siswa agar mampu berkomunikasi dengan orang

lain.

- 9) Mendorong dan mengarahkan siswa untuk berdiskusi dalam kelompok untuk memecahkan masalahnya.
- 10) Guru mendorong dan mengarahkan siswa agar dapat menyelesaikan tugasnya sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan
- 11) Guru memberikan umpan balik yang positif dan mendorong siswa untuk terus berkarya.

Pengukurannya adalah dengan melihat persentase kegiatan yang dilakukan guru, maka data yang diperoleh diinterpretasikan sesuai dengan tujuan penelitian.

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Aktivitas Guru

Kriteria Penilaian	Rentang Skor
Sangat Baik	80 – 100
Baik	70 – 79
Sedang/cukup	60 – 69
Kurang	40 – 59
Sangat Kurang	0 – 39

2. Lembar Observasi Minat Belajar Siswa

Untuk mengetahui peningkatan minat belajar dan tingkat kreativitas siswa dapat dilihat dari ciri-ciri dengan indikator sebagai berikut:

- 1) Mempunyai perhatian terhadap pelajaran yang sedang dipelajari
- 2) Ingin tahu dengan materi pelajaran yang sedang diajarkan guru.
- 3) Merasa senang mempelajari materi pelajaran yang sedang dipelajari.
- 4) Siswa aktif dalam tugas kelompok dan diskusi kelompok sesuai dengan tugas yang diberikan oleh guru
- 5) Siswa aktif dalam mengerjakan proyek

Pengukurannya adalah dengan melihat presentase tingkat minat belajar dan kreativitas siswa, maka data yang diperoleh diinterpretasikan sesuai dengan tujuan penelitian. Data yang diperoleh diinterpretasikan sesuai dengan tujuan penelitian.

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Minat Siswa

Kriteria Penilaian	Rentang Skor
Sangat Baik	80 – 100
Baik	70 – 79
Sedang/cukup	60 – 69
Kurang	40 – 59
Sangat Kurang	0 – 39

Berdasarkan indikator di atas kriteria keberhasilan tindakan setelah penerapan model pembelajaran berbasis proyek siswa yang mempunyai minat belajar tinggi selama proses pembelajaran mencapai 80%.

3. Indikator Kreativitas Siswa

Untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa siswa dapat dilihat dari ciri-ciri dengan indikator sebagai berikut :

Tabel 3.3 Indikator Kreativitas Siswa

No.	Aspek yang Diamati	Skala	Deskripsi (Indikator)	Skor
1.	Kelancaran	Sangat Baik	Kalimat yang digunakan sangat tepat, mudah dimengerti dan penjelasannya detail.	4
		Baik	Kalimat yang digunakan tepat, mudah dimengerti dan penjelasannya detail.	3
		Cukup	Kalimat yang digunakan sederhana, cukup mudah dimengerti, penjelasannya cukup.	2
		Kurang	Kalimat yang digunakan tidak tepat, penulisan tidak rapi, tidak lengkap.	1
2.	Keluwesannya	Sangat Baik	Proyek yang dihasilkan memiliki estetika tinggi yaitu perpaduan warna, keserasian dalam penempatan objek,	4

			dan memiliki kerapian proyek.	
		Baik	Proyek yang dihasilkan memiliki estetika yaitu perpaduan warna, keserasian dalam penempatan objek, dan tidak memiliki kerapian proyek.	3
		Cukup	Proyek yang dihasilkan kurang memiliki estetika yaitu tidak ada perpaduan warna dan keserasian dalam penempatan objek, serta tidak mempunyai kerapian proyek.	2
3.	Keaslian	Kurang	Tidak memiliki estetika	1
		Sangat Baik	Memahami materi, penjelasan luas dan jelas dengan bahasa sendiri, pembagian tugas adil.	4
		Baik	Memahami materi, menjelaskan dengan bahasa sendiri, pembagian tugas untuk semua anggota kelompok tidak merata.	3
		Cukup	Kurang memahami materi, menjelaskan dengan membaca buku, pembagian tugas untuk semua anggota kelompok adil (merata).	2
		Kurang	tidak memahami materi, menjelaskan dengan membaca buku, pembagian tugas untuk semua anggota kelompok tidak merata.	1
4.	Elaborasi	Sangat Baik	Terampil dalam memilih dan menggunakan bahan, kreatif dalam mengembangkan ide.	4
		Baik	Terampil dalam memilih dan menggunakan bahan, tidak kreatif dalam mengembangkan ide.	3
		Cukup	Terampil dalam memilih bahan, tidak terampil dalam menggunakan bahan, dan	2
		Kurang	Tidak terampil dalam memilih dan menggunakan bahan, dan tidak kreatif dalam mengembangkan ide.	1

Berdasarkan indikator di atas kriteria keberhasilan tindakan setelah penerapan model pembelajaran berbasis proyek siswa yang mempunyai

kegiatan kreatifitas tinggi selama proses pembelajaran mencapai 80%. Adapun kriteria penilaian sebagai berikut.

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Kreativitas Siswa

Kriteria Penilaian	Rentang Skor
Kreativitas Sangat Baik	80 – 100
Kreativitas Baik	70 – 79
Kreativitas Sedang/cukup	60 – 69
Kreativitas Kurang	40 – 59



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Sekolah

UPT SPF SD Inpres Tamamaung IV beralamat di Jl. Abdullah Daeng Sirua No. 134, Masale, Kec. Panakkukang, Kota Makassar. UPT SPF SD Inpres Tamamaung IV Kota Makassar memulai kegiatan pendidikan belajar mengajarnya pada tahun 1978. Sekolah tersebut berakreditasi B yang terletak di area strategis karena berada di jalan utama dipinggir jalan, yang memiliki halaman yang luas untuk parkir. Suasana yang masih asri terdapat pepohonan membuat kegiatan pembelajaran menjadi nyaman dan aman.

2. Visi dan Misi

1) Visi

“Unggul dalam mutu, berakhlak mulia, berdasarkan IMTAQ dan IPTEK serta berwawasan lingkungan”.

2) Misi

a) Melaksanakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif dan berwawasan lingkungan.

b) Mewujudkan perilaku yang berakhlak mulia dan peduli lingkungan.

c) Mewujudkan peserta didik yang menguasai IPTEK dan meningkatkan IMTAQ.

d) Menjalin kerjasama yang harmonis antar warga sekolah dengan

masyarakat sekitar.

3. Data Guru UPT SPF SD Inpres Tamamaung IV

Proses kegiatan belajar mengajar di UPT SPF SD Inpres Tamamaung IV tidak lepas dari adanya tenaga pendidikan serta dibantu oleh pengelola administrasi, keadaan jumlah tenaga guru dan karyawan yang terdiri dari 5 laki-laki dan 12 orang perempuan. Guru dan karyawan tersebut dapat dilihat pada table berikut ini.

Tabel 4.1 Data Guru UPT SPF SD Inpres Tamamaung IV

No.	Nama/ NIP	Jabatan	Tugas Mengajar
1.	Efendy Nur, S.Pd	Kepala Sekolah	-
2.	Abdul Rahman	Guru Kelas	II B
3.	Agus, S.Pd	Guru PJOK	I-III
4.	Chatimah Setia Ningsih, S.Pd	Guru Kelas	IA
5.	Deivi Astri, S.Pd	Guru Kelas	III B
6.	Eka Riskawati, S.Pd	Guru Kelas	IV A
7.	Fitriana, S.Pd	Guru Kelas	I A
8.	Fransina Rissing, S.Si	Guru Kelas	III A
9.	Jumran, S.Pd.I	Guru Agama Islam	IV – VI
10.	Mentari Catur Damayanti, S.Si	Guru Kelas	VI A
11.	Nurfitasari, S.Pd	Guru Kelas	V A
12.	Nurul Anita Fitri, S.Pd	Guru Kelas	IV B
13.	Ratnasari, S.Pd	Guru Muatan Lokal Bahasa Daerah	I-VI
14.	Ria Puspitasari. S, S.Pd	Guru PJOK	IV-VI
15.	Riska Iwan Susanto, S.Pd	Guru Kelas	II A
16.	Roshani, S.Pd	Guru Agama Islam	I-III
17.	Yunus, S.Pd.I	Guru Kelas	VB
18.	Kliwon	Penjaga Sekolah	-

4. Data Siswa UPT SPF SD Inpres Tamamaung IV

a. Data Siswa Keseluruhan

Tabel 4.2 Data Siswa UPT SPF SD Inpres Tamamaung IV

No.	Tingkat Kelas	Banyak Kelas	Siswa		
			L	P	Jumlah
1.	I	2	31	31	62
2.	II	2	33	26	59
3.	III	2	25	21	46
4.	IV	2	11	32	43
5.	V	2	23	18	41
6.	VI	2	29	29	58
Total		12	152	157	309

b. Data Siswa Kelas IVA UPT SPF SD Inpres Tamamaung IV

Tabel 4.3 Data Siswa Kelas IVA UPT SPF SD Inpres Tamamaung IV

No.	Nama Siswa	L/P
1.	Abdullah Chaerul Nizam	L
2.	Aisyah Chesa Ramadhani	P
3.	Almira Shiren Sukri	P
4.	Annisa Nur Afifah Y	P
5.	Arka Jaya	L
6.	Asifa Safaruddin	P
7.	Fathyn Alya Aziza	P
8.	Fatin Meidiah Ananda	P
9.	Kayla Sophia Azzahra	P
10.	Maria Christina Adelia	P
11.	Muh. Alief Saputra	L
12.	Muh. Fadil	L
13.	Muhammad At-Katsir	L
14.	Mahammad Lutfhfie Zakhi	L
15.	Muhammad Rifal	L
16.	Najla Khalila	P
17.	Nasyah Talitah Azzahrah	P
18.	Naura Assyfa Arfa	P
19.	Nur Peratiwi	P
20.	Oktaviani Rosari	P
21.	Raisa Febrianti R	P

22.	Rani Dewi Arianti	P
-----	-------------------	---

5. Sarana dan Prasarana UPT SPF SD Inpres Tamamaung IV

Untuk meningkatkan kenyamanan peserta didik sekolah berupaya melengkapinya dengan berbagai macam sarana dan prasarana yang dapat dikatakan cukup lengkap untuk memfasilitasi proses pembelajaran, adapun sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah ini antara lain :

Tabel 4.4 Daftar Sarana dan Prasarana Sekolah

No.	Sarana	Jumlah	Prasarana
1.	Ruang Kelas	6	Tempat Sampah
2.	Ruang Guru	1	Alat Olahraga
3.	Ruang Kepala Sekolah	1	Wastafel
4.	Ruang UKS	1	Komputer
5.	Perpustakaan	1	Proyektor
6.	Toilet Siswa Lk	2	Lapangan
7.	Toilet Pr	2	Parkiran
8.	Toilet Guru	1	Taman
9.	Dapur	1	Kipas Angin
10.	Kantin Sekolah	1	Meja dan Kursi

B. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah data mengenai minat belajar dan kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan dibantu oleh guru kelas IVA Ibu Eka Riskawati, S.Pd dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek. Berikut adalah pelaksanaan tindakan penelitian yang dilaksanakan pada siswa kelas IVA UPT SPF SD Inpres Tamamaung IV Kota Makassar. Kondisi awal dilakukan sebelum siklus I dengan subjek penelitian adalah kelas IVA. Sebelum melaksanakan penelitian, penulis meminta izin terlebih dahulu kepada kepala sekolah dan guru kelas IVA UPT SPF SD Inpres

Tamamaung IV Kota Makassar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dikelas IVA, pembelajaran Seni Budaya cenderung membosankan bagi siswa dikarenakan guru belum menggunakan model pembelajaran yang tepat bagi siswa atau guru masih mengajar secara konvensional sehingga mempengaruhi minat belajar siswa kurang dan kretaitas siswa juga menurun. Maka dari itu penulis melakukan penelitian siklus I dan Siklus II dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek sebagai solusi untuk permasalahan yang dihadapi siswa agar siswa lebih semangat belajar dalam pembelajaran seni budaya.

Tabel 4.5 Konsep Penelitian Siklus I dan Siklus II

No.	Pertemuan	Proyek
1.	Pertama (Siklus I)	Membuat Komik Sederhana
2.	Kedua (Siklus I)	Penyelesain Komik Sederhana dan pemberian nilai
3.	Ketiga Siklus (II)	Membuat Tirai dari Pipet
4.	Keempat (Siklus II)	Pemasangan Tirai dan Pemberian Reward

1. Deskripsi Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap minat dan kreativitas siswa sebelum melakukan tindakan , maka penulis telah memiliki data yang dapat dijadikan sebagai dasar perbaikan pada siklus pertama dengan penerapan model pembelajaran berbasis proyek. Langkah selanjutnya penulis menyusun tahapan pelaksanaan penelitian yaitu sebagai berikut:

a. Perencanaan

Dalam perencanaan tindakan kelas ini adapun hal-hal yang akan dilakukan adalah dengan menyusun RPP/Modul berdasarkan standar kompetensi dengan

langkah-langkah Penerapan model Pembelajaran berbasis proyek kemudian meminta kesediaan teman sejawat yang akan bertindak sebagai observer dalam pelaksanaan penelitian dan menyusun lembar pengamatan (lembar observasi) tentang aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, serta menyusun format pengamatan tentang minat dan kreativitas siswa.

b. Pelaksanaan (Tindakan)

1. Pertemuan Pertama Siklus I

Pelaksanaan siklus pertama dilaksanakan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran atau modul ajar yang disusun sebelumnya. Pelaksanaan pertemuan pertama siklus I dilaksanakan pada tanggal 18 Maret 2024. Adapun langkah-langkah pelaksanaan dimulai dengan guru membuka pembelajaran, dilanjut dengan menyapa peserta didik, kemudian guru melakukan apersepsi dilanjutkan dengan menanyakan pengetahuan awal siswa terkait dengan komik dan menjelaskan tujuan pembelajaran serta menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan.

Selanjutnya adalah kegiatan inti dimana guru terlebih dahulu membagi siswa dalam bentuk 3 kelompok yang terdiri dari 5-6 orang. Kemudian setiap kelompok memilih tema untuk komik mereka. Selanjutnya setiap kelompok membuat komik berdasarkan tema yang dipilih dengan menggambar ilustrasi, Selanjutnya mewarnai komik dan memperindah komik. Setiap kelompok memperlihatkan dan mempresentasikan hasil proyek yang mereka buat di depan kelas dan guru memberikan saran dan masukan terkait dengan proyek yang dibuat.

Kemudian pada kegiatan akhir pembelajaran guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran yaitu membuat komik sederhana kemudian guru memberikan motivasi kepada siswa agar kedepannya tetap semangat dalam belajar seni budaya. Dan diakhiri dengan guru menutup pembelajaran.

2. Pertemuan kedua

Pelaksanaan pertemuan kedua dilaksanakan berdasarkan RPP/Modul ajar yang telah disusun sebelumnya. Pelaksanaan pertemuan kedua siklus I dilaksanakan pada tanggal 22 Maret 2024 Pada pertemuan kedua, masih dengan materi komik karena keterbatasan waktu pada pertemuan pertama maka dilanjut dengan pertemuan kedua untuk penyelesaian proyek siswa yaitu membuat komik sederhana.

Sama seperti pertemuan pertama pada kegiatan pembuka yaitu guru membuka pembelajaran, dilanjut dengan menyapa siswa, kemudian guru melakukan apersepsi dan menanyakan kembali pengetahuan siswa terkait dengan komik yang telah dibuat.

Kemudian pada kegiatan ini guru melanjutkan tugas proyek untuk penyelesaian pembuatan komik sederhana bagi kelompok yang belum selesai agar segera menyelesaikan proyek tersebut. Kemudian dilanjut dengan memperlihatkan dan mempresentasikan hasil proyeknya. Dan guru memberikan saran dan masukan yang memotivasi siswa untuk tetap semangat dalam belajar seni budaya menggunakan model pembelajaran berbasis proyek.

Pada kegiatan akhir pembelajaran guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran yaitu membuat komik sederhana

kemudian guru memberikan motivasi kepada siswa agar kedepannya tetap semangat dalam belajar seni budaya. Dan diakhiri dengan guru menutup pembelajaran.

c. Observasi

Selama proses pembelajaran berlangsung observer melakukan pengamatan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan sebelumnya yaitu lembar pengamatan aktivitas guru, lembar observasi minat siswa dan lembar observasi kreativitas siswa. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan terhadap aktivitas guru pada pertemuan pertama dan kedua siklus I maka hasil observasi yang dilakukan dapat dilihat pada tabel aktivitas guru dibawah ini.

Tabel 4.6 Observasi Aktivitas Guru Pertemuan I Siklus I

No.	Aktivitas Guru yang Diamati	Kategori					Jumlah
		SK	K	CB	B	SB	
1.	Guru mempersiapkan pembelajaran			✓			3
2.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dengan jelas dan memberikan contoh-contoh yang konkret		✓				2
3.	Guru menjelaskan materi komik sederhana dengan baik dan mudah dipahami peserta didik		✓				2
4.	Guru merancang tugas siswa sesuai dengan kemampuan siswa			✓			3
5.	Guru mendorong dan membimbing siswa agar mampu menghasilkan sesuatu dari tugas yang dikerjakan		✓				2
6.	Guru membimbing siswa dalam memilih tema dan memberikan saran yang konstruktif			✓			3
7.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja		✓				2

	sama dalam kelompok adan menyelesaikan tugas secara mandiri						
8.	Mendorong dan mengarahkan siswa agar mampu berkomunikasi dengan orang lain			✓			3
9.	Mendorong dan mengarahkan siswa untuk berdiskusi dan bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan masalahnya		✓				2
10.	Guru mendorong dan mengarahkan siswa agar dapat menyelesaikan tugasnya sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan			✓			3
11.	Guru memberikan umpan balik yang positif dan mendorong siswa untuk terus berkarya			✓			3
	JUMLAH		10	18	-	-	28
	KATEGORI /PRESENTAE	“Kurang”					50%

Keterangan :

SB : Sangat Baik	skor 5
B : Baik	skor 4
S : Sedang	skor 3
K : Kurang	skor 2
SK : Sangat Kurang	skor 1

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru dalam proses pembelajaran pada pertemuan pertama siklus I Secara umum aktivitas sudah dilakukan oleh guru dan berada pada cukup baik . namun dalam menjelaskan tujuan pembelajaran dengan jelas dan memberikan contoh-contoh yang konkret, penjelasan materi komik sederhana dengan baik dan mudah dipahami oleh siswa, mendorong dan membimbing siswa agar mampu menghasilkan sesuatu dari tugas yang dikerjakan, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dalam kelompok adan menyelesaikan tugas secara mandiri serta mendorong dan mengarahkan siswa untuk berdiskusi dan bekerja sama dalam kelompok untuk

memecahkan masalahnya masih dalam kategori Kurang.

Sedangkan persiapan pembelajaran, merancang tugas siswa sesuai dengan kemampuan siswa, membimbing siswa dalam memilih tema dan memberikan saran yang konstruktif, mendorong untuk berkomunikasi dengan orang lain, mengarahkan untuk menyelesaikan tugas tepat waktu dan memberikan umpan balik bagi siswa masih dilakukan oleh guru namun berada pada kategori cukup baik. Jumlah dari seluruh aktivitas yang dilakukan guru yaitu 28 dengan demikian diketahui bahwa :

$$P = \frac{28}{55} \times 100\%$$

Dengan demikian dapat diketahui bahwa aktivitas yang dilakukan guru berada pada kategori “Kurang” antara rentang nilai 40%-59%.

Kondisi aktivitas yang dilakukan oleh guru tersebut dapat mempengaruhi tingkat minat belajar dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan yang telah dilakukan terhadap minat belajar siswa pada pertemuan pertama siklus I dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.7 Observasi Minat Belajar Siswa Pertemuan I Siklus I

No.	Nama Siswa	Indikator Minat Belajar					JUM
		1	2	3	4	5	
1.	Abdullah	✓	✓	✓			3
2.	Aisyah	✓	✓	✓		✓	4
3.	Almira	✓	✓		✓	✓	4
4.	Annisa	✓	✓			✓	3
5.	Arka		✓	✓		✓	3
6.	Asifa	✓	✓			✓	3
7.	Fathyn	✓	✓				2
8.	Fatin	✓	✓				2
9.	Kayla	✓	✓	✓		✓	4
10.	Maria	✓	✓	✓			3

11.	Alief	✓	✓	✓		✓	4
12.	Fadil	✓	✓				2
13.	Katsir	✓		✓	✓	✓	4
14.	Lutfhie	✓		✓		✓	3
15.	Rifal	✓		✓		✓	3
16.	Najla		✓	✓			2
17.	Nasyah	✓		✓	✓	✓	4
18.	Naura	✓	✓				2
19.	Peratiwi	✓	✓			✓	3
20.	Oktaviani	✓	✓	✓		✓	4
21.	Raisa	✓	✓				2
22.	Rani		✓			✓	2
Jumlah Siswa yang Aktif		19	18	12	3	14	66
Maksimal		17%	16%	10%	2%	12%	60%

Keterangan :

1. Mempunyai perhatian terhadap pembelajaran yang dihadapi
2. Ingin tahu dengan materi pelajaran yang sedang diajarkan guru
3. Merasa senang dalam belajar terkait dengan materi yang dipelajari
4. Siswa aktif dalam tugas kelompok dan diskusi kelompok sesuai dengan tugas yang diberikan oleh guru
5. Siswa aktif dalam mengerjakan proyek

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap minat belajar siswa pada siklus I dengan penerapan model pembelajaran berbasis proyek diketahui bahwa hasil observasi jumlah keaktifan siswa dari setiap indikator minat belajar siswa dengan jumlah 66 dengan persentase yaitu $P = \frac{66}{110} \times 100\% = 60\%$ Jumlah keaktifan siswa tersebut dibandingkan dengan kategori standar tingkat minat belajar siswa berada pada kategori "Cukup Baik" yang terletak pada rentang skor 60%-69%. Setiap indikator minat belajar telah dilakukan oleh siswa, dan untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan dibawah ini.

1. Mempunyai perhatian terhadap pelajaran yang sedang dipelajari dilakukan oleh 19 orang siswa (17%) dari seluruh siswa.
2. Merasa ingin tahu dengan materi pelajaran yang sedang diajarkan oleh guru

dilakukan oleh 18 orang siswa (16%) dari seluruh siswa.

3. Merasa senang dalam belajar terkait dengan materi yang sedang dipelajari dilakukan oleh 12 orang siswa (10%) dari seluruh siswa.
4. Siswa aktif dalam tugas kelompok dan diskusi sesuai dengan tugas yang diberikan oleh guru dilakukan oleh 3 orang siswa (2%) dari keseluruhan siswa
5. Siswa aktif dalam mengerjakan dan menyelesaikan proyek dilakukan oleh 14 orang siswa (12%) dari keseluruhan siswa.

Tabel 4.8 Observasi Kreativitas Siswa Pertemuan I Siklus I

No.	Nama Siswa	Aspek yang Diamati				Jml	%	Kt
		Kelancaran	Keluwesasan	Keaslian	Elaborasi			
1.	Nizam	3	3	3	3	12	75	K
2.	Aisyah	3	3	3	2	11	68.75	CK
3.	Almira	1	2	3	2	8	50	KK
4.	Annisa	4	3	3	3	13	81.25	SK
5.	Arka	2	3	3	3	11	68.75	CK
6.	Asifa	3	3	3	4	13	81.25	SK
7.	Fathyn	4	3	3	3	13	81.25	SK
8.	Fatin	2	2	2	2	8	50	KK
9.	Kayla	4	3	3	3	13	81.25	SK
10.	Maria	2	2	2	2	8	50	KK
11.	Alief	1	2	2	2	7	43.75	KK
12.	Fadil	3	2	2	2	9	56.25	KK
13.	Katsir	3	4	4	3	14	87.5	SK
14.	Lutfhie	3	3	3	2	11	68.75	CK
15.	Rifal	4	3	3	3	13	81.25	SK
16.	Najla	3	3	2	2	10	62.5	CK
17.	Nasyah	3	3	2	2	10	62.5	CK
18.	Naura	3	3	3	3	12	75	K
19.	Peratiwi	3	3	3	4	13	81.25	SK
20.	Oktaviani	4	4	3	4	15	93.75	SK
21.	Raisa	4	3	4	4	15	93.75	SK
22.	Rani	2	2	2	2	8	50	KK
Jumlah		64	62	61	60	-	-	-
Presentase		72.73%	70.45%	69.32%	68.18%			
Kreativitas Klasikal		70.17%						

Untuk mengetahui nilai kreativitas siswa yaitu dengan menggunakan

rumus berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Setelah nilai siswa diketahui, penulis menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa untuk memperoleh nilai rata-rata. Adapun analisis rata-rata secara klasikal yaitu dengan menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa, kemudian dibagi dengan jumlah keseluruhan siswa dalam kelas tersebut sehingga memperoleh nilai rata-rata. Tingkat kreativitas siswa secara klasikal dapat diketahui dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah perolehan siswa}}{\text{Jumlah keseluruhan siswa}} \times 100$$

$$\text{Maka, Nilai} = \frac{1543.75}{22} \times 100\% = 70.17\%$$

Berdasarkan hasil lembar observasi kreativitas siswa pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran terlihat, nilai rata-rata persentase kreativitas adalah 70,17%, dengan siswa yang mendapat nilai 75 ke atas ada 11 orang dari 22 siswa, nilai ini termasuk dalam kategori P= 70 – 79 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa kategori kreativitas belajar siswa terdapat pada kategori "Kreatif" terhadap pembelajaran dengan menggunakan model Pembelajaran berbasis proyek. Data tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran berbasis proyek, penulis berharap agar siswa dapat meningkatkan kreativitas siswa pada siklus berikutnya.

Tabel 4.9 Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 2 Siklus I

No.	Aktivitas Guru yang Diamati	Kategori					Jumlah
		SK	K	CB	B	SB	
1.	Guru mempersiapkan pembelajaran			✓			3
2.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dengan jelas dan memberikan contoh-contoh yang konkret			✓			3

3.	Guru menjelaskan materi komik sederhana dengan baik dan mudah dipahami peserta didik			✓			3
4.	Guru merancang tugas siswa sesuai dengan kemampuan siswa			✓			3
5.	Guru mendorong dan membimbing siswa agar mampu menghasilkan sesuatu dari tugas yang dikerjakan			✓			3
6.	Guru membimbing siswa dalam memilih tema dan memberikan saran yang konstruktif			✓			3
7.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dalam kelompok dan menyelesaikan tugas secara mandiri		✓				2
8.	Mendorong dan mengarahkan siswa agar mampu berkomunikasi dengan orang lain			✓			3
9.	Mendorong dan mengarahkan siswa untuk berdiskusi dalam kelompok untuk memecahkan masalahnya		✓				2
10.	Guru mendorong dan mengarahkan siswa agar dapat menyelesaikan tugasnya sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan			✓			3
11.	Guru memberikan umpan balik yang positif dan mendorong siswa untuk terus berkarya			✓			3
	JUMLAH		4	27	-	-	31
	KATEGORI /PRESENTAE		“Kurang”				56%

Keterangan :

SB : Sangat Baik	skor 5
B : Baik	skor 4
CB : Cukup Baik	skor 3
K : Kurang	skor 2
SK : Sangat Kurang	skor 1

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru dalam proses pembelajaran pada pertemuan kedua siklus I ternyata telah lebih baik dari

pertemuan pertama. Secara umum semua aktivitas sudah dilakukan guru dan terlihat sedikit perbedaan dengan pertemuan pertama. Namun dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dalam kelompok dan menyelesaikan tugas siswa secara mandiri, serta mendorong siswa untuk berdiskusi dalam kelompok untuk memecahkan masalahnya masih dilakukan oleh guru dengan cukup baik. Jumlah dari seluruh aktivitas yang dilakukan guru yaitu 31 dengan demikian diketahui bahwa:

$$\frac{31}{55} \times 100 = 56\%$$

Dengan demikian dapat diketahui bahwa aktivitas yang dilakukan oleh guru berada pada kategori “Kurang” antara rentang 40%-59%.

Tabel 4.10 Observasi Minat Belajar Siswa Pertemuan 2 Siklus I

No.	Nama Siswa	Indikator Minat Belajar					JUM
		1	2	3	4	5	
1.	Nizam	✓	✓	✓	✓	✓	5
2.	Aisyah	✓	✓	✓		✓	4
3.	Almira	✓	✓		✓	✓	4
4.	Annisa	✓	✓	✓		✓	4
5.	Arka		✓	✓		✓	3
6.	Asifa	✓	✓			✓	3
7.	Fathyn	✓	✓	✓		✓	4
8.	Fatin	✓	✓	✓			3
9.	Kayla	✓	✓	✓		✓	4
10.	Maria	✓	✓	✓			3
11.	Alief	✓	✓	✓		✓	4
12.	Fadil	✓	✓	✓			3
13.	Katsir	✓		✓	✓	✓	4
14.	Lutfhie	✓		✓		✓	3
15.	Rifal	✓	✓	✓		✓	4
16.	Najla	✓	✓	✓			3
17.	Nasyah	✓		✓	✓	✓	4
18.	Naura	✓	✓				2
19.	Peratiwi	✓	✓			✓	3
20.	Oktaviani	✓	✓	✓		✓	4

21.	Raisa	✓	✓				2
22.	Rani	✓	✓			✓	3
Jumlah Siswa yang Aktif		21	19	16	4	16	76
Maksimal		19%	17%	14%	3%	14%	69%

Keterangan :

1. Mempunyai perhatian terhadap pembelajaran yang dihadapi
2. Ingin tahu dengan materi pelajaran yang sedang diajarkan guru
3. Merasa senang dalam belajar terkait dengan materi yang dipelajari
4. Siswa aktif dalam tugas kelompok dan diskusi kelompok sesuai dengan tugas yang diberikan oleh guru
5. Siswa aktif dalam mengerjakan proyek

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap minat belajar siswa pertemuan kedua pada siklus I dengan penerapan model pembelajaran berbasis proyek diketahui bahwa hasil observasi jumlah keaktifan siswa dari setiap indikator minat belajar siswa dengan jumlah 76 dengan persentase yaitu $P = \frac{76}{110} \times 100\% = 69\%$. Jumlah keaktifan siswa tersebut dibandingkan dengan kategori standar tingkat minat belajar siswa berada pada kategori "Cukup Baik" yang terletak pada rentang skor 60%-69%. Setiap indikator minat belajar telah dilakukan oleh siswa, dan untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan dibawah ini.

1. Mempunyai perhatian terhadap pelajaran yang sedang dipelajari dilakukan oleh 21 orang siswa (19%) dari seluruh siswa.
2. Merasa ingin tahu dengan materi pelajaran yang sedang diajarkan oleh guru dilakukan oleh 19 orang siswa (17%) dari seluruh siswa.
3. Merasa senang dalam belajar terkait dengan materi yang sedang dipelajari dilakukan oleh 16 orang siswa (14%) dari seluruh siswa.
4. Siswa aktif dalam tugas kelompok dan diskusi sesuai dengan tugas yang diberikan oleh guru dilakukan oleh 4 orang siswa (3%) dari keseluruhan siswa
5. Siswa aktif dalam mengerjakan dan menyelesaikan proyek dilakukan oleh 16

orang siswa (14%) dari keseluruhan siswa.

Tabel 4.11 Observasi Kreativitas Siswa Pertemuan 2 Siklus I

No.	Nama Siswa	Aspek yang Diamati				Jml	%	Kt
		Kelancaran	Keluwesannya	Keaslian	Elaborasi			
1.	Nizam	3	3	3	3	12	75	K
2.	Aisyah	4	3	3	2	11	75	CK
3.	Almira	2	3	3	2	10	62.5	CK
4.	Annisa	4	3	3	3	13	81.25	SK
5.	Arka	2	3	3	3	11	68.75	CK
6.	Asifa	3	3	3	4	13	81.25	SK
7.	Fathyn	4	3	3	3	13	81.25	SK
8.	Fatin	3	3	3	3	12	75	K
9.	Kayla	4	3	3	3	13	81.25	SK
10.	Maria	3	3	3	3	12	75	K
11.	Alief	1	2	2	2	7	43.75	KK
12.	Fadil	3	2	2	2	9	56.25	KK
13.	At-Katsir	3	4	4	3	14	87.5	SK
14.	Lutfhfie	3	3	3	2	11	68.75	CK
15.	Rifal	4	3	3	3	13	81.25	SK
16.	Najla	3	3	2	2	10	62.5	CK
17.	Nasyah	3	3	2	2	10	62.5	CK
18.	Naura	3	3	3	3	12	75	K
19.	Peratiwi	3	3	3	4	3	81.25	SK
20.	Oktaviani	4	4	3	4	15	93.75	SK
21.	Raisa	4	3	4	4	15	93.75	SK
22.	Rani	3	3	3	3	12	75	K
Jumlah		69	66	64	63	-	-	-
Presentase		78.41%	75.00%	72.73%	71.59%			
Kreativitas Klasikal		74.43%						

Untuk mengetahui nilai kreativitas siswa yaitu dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Setelah nilai siswa diketahui, maka penulis menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa untuk memperoleh nilai rata-rata. Adapun analisis rata-rata secara klasikal yaitu dengan menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa, kemudian dibagi dengan jumlah keseluruhan siswa dalam kelas tersebut sehingga memperoleh nilai

rata-rata. Tingkat kreativitas siswa secara klasikal dapat diketahui dengan rumus:

$$\text{Kreativitas Klasikal} = \frac{\text{Jumlah perolehan siswa}}{\text{Jumlah keseluruhan siswa}} \times 100$$

$$\text{Maka, Nilai} = \frac{1637.5}{22} \times 100\% = 74.43\%$$

Berdasarkan hasil lembar observasi kreativitas siswa pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran pertemuan kedua pada siklus I terlihat, nilai rata-rata persentase kreativitas adalah 74,43%, dengan siswa yang mendapat nilai 75 ke atas ada 15 orang dari 22 siswa, nilai ini termasuk dalam kategori P= 70 – 79 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa kategori kreativitas belajar siswa terdapat pada kategori "Kreatif" terhadap pembelajaran dengan menggunakan model Pembelajaran berbasis proyek. Data tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran berbasis proyek, penulis berharap agar siswa dapat meningkatkan kreativitas siswa pada siklus berikutnya.

d. Refleksi Siklus I

Refleksi adalah kegiatan untuk mengingat dan melihat kembali semua kegiatan pada kegiatan siklus pembelajaran yang telah dilakukan, ini berguna untuk menyempurnakan siklus berikutnya.

1. Aktivitas Guru

Aktivitas guru pada siklus I masih memiliki banyak kekurangan diantaranya adalah : pertama guru belum mampu menjelaskan tujuan dan materi pembelajaran dengan jelas dan belum mampu memberikan contoh-contoh yang konkret, kedua guru belum mampu membimbing dan mengarahkan siswa untuk menghasilkan sesuatu dari tugas yang kerjakan, dan ketiga guru belum mampu membimbing dan mengarahkan siswa untuk berdiskusi dan bekerja sama dalam

memecahkan masalah.

2. Minat Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan minat belajar siswa pada siklus I dengan penerapan model pembelajaran berbasis proyek diketahui bahwa telah berada pada kategori "Kurang" dengan perolehan rata-rata 13.8%. Kondisi proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus I dan melihat tingkat minat belajar siswa yang belum seperti harapan dalam penelitian ini, maka penulis menyimpulkan bahwa penelitian ini perlu dilanjutkan pada siklus ke II. Kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus pertama dijadikan dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

Perbaikan yang ingin penulis lakukan dalam proses pembelajaran pada siklus ke II nantinya adalah mendorong dan membimbing siswa untuk aktif dalam tugas kelompok sesuai dengan tugas yang diberikan oleh guru, lebih antusias lagi terhadap pembelajaran, dan mendorong dan membimbing siswa untuk aktif dalam mengerjakan proyek sehingga akan membuat minat belajar siswa lebih meningkat lagi dibanding pada siklus I.

3. Kreativitas Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan kreativitas siswa pada siklus I bahwa masih ada siswa yang belum mencapai nilai KKM. Dengan siswa yang mendapat nilai 75 ke atas ada 16 orang siswa dari 22 siswa. Oleh karena itu penulis harus melanjutkan proses pembelajaran pada siklus II untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus I.

2. Deskripsi Siklus II

Melihat kondisi proses pembelajara, tingkat minat belajar dan kreativitas siswa pada siklus I, dan melihat kelemahan yang terjadi pada siklus pertama

maka penulis melanjutkan penelitian tindakan pada siklus ke II. Kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus I menjadi fokus perbaikan pada siklus II selanjutnya diikuti perencanaan ulang untuk siklus ke II dan pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

a. Perencanaan

Dalam perencanaan tindakan kelas pada siklus ke II ini adapun hal-hal yang akan dilakukan adalah dengan menyusun RPP/Modul berdasarkan standar kompetensi dengan langkah-langkah Penerapan model Pembelajaran berbasis proyek kemudian meminta kesediaan teman sejawat yang akan bertindak sebagai observer dalam pelaksanaan penelitian dan menyusun lembar pengamatan (lembar observasi) tentang aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, serta menyusun format pengamatan tentang minat dan kreativitas siswa.

b. Pelaksanaan

1. Pertemuan Pertama Siklus ke II

Pelaksanaan siklus kedua dilaksanakan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran atau modul ajar yang disusun sebelumnya. Pelaksanaan pertemuan pertama siklus II dilaksanakan pada tanggal 25 Maret 2024. Adapun langkah-langkah pelaksanaan dimulai dengan guru membuka pembelajaran, dilanjut dengan menyapa peserta didik, kemudian guru melakukan apersepsi dilanjutkan dengan menanyakan pengetahuan awal siswa terkait dengan tirai dan bahan-bahan yang biasa digunakan untuk membuat tirai. dan menunjukkan gambar-gambar atau contoh-contoh tirai dari pipet bekas kepada siswa, kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran serta

menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan.

Selanjutnya adalah kegiatan inti dimana guru terlebih dahulu membagi siswa dalam bentuk kelompok kecil yang terdiri dari 4 orang siswa dan guru membagikan bahan-bahan kepada setiap kelompok. Kemudian guru mendemonstrasikan cara membuat tirai dari pipet bekas dan mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok dalam pembuatan tirai dari pipet bekas, guru memberikan bimbingan dan bantuan kepada siswa yang membutuhkan.

Kemudian pada kegiatan akhir pembelajaran, setiap kelompok memamerkan tirai yang telah dibuat kepada kelompok lain, dan guru memberikan pujian kepada setiap kelompok, selanjutnya guru melakukan refleksi dengan menanyakan kepada siswa terkait pembelajaran yang telah dipelajari, dan diakhiri dengan guru menyimpulkan materi pembelajaran kemudian guru memberikan motivasi kepada siswa agar kedepannya tetap semangat dalam belajar seni budaya. Kemudian diakhiri dengan guru menutup pembelajaran.

2. Pertemuan Kedua Siklus ke II

Pelaksanaan pertemuan kedua dilaksanakan berdasarkan RPP/Modul ajar yang telah disusun sebelumnya. Pelaksanaan pertemuan kedua siklus I dilaksanakan pada tanggal 26 Maret 2024 Pada pertemuan kedua, masih dengan materi pembuatan tirai dari pipet bekas karena keterbatasan waktu pada pertemuan pertama maka dilanjut dengan pertemuan kedua untuk penyelesaian proyek siswa yaitu membuat tirai.

Sama seperti pertemuan pertama pada kegiatan pembuka yaitu guru membuka pembelajaran, dilanjut dengan menyapa siswa, kemudian guru

melakukan apersepsi dan menanyakan kembali pengetahuan siswa terkait dengan tirai yang telah dibuat.

Kemudian pada kegiatan inti guru melanjutkan tugas proyek siswa untuk penyelesaian pembuatan tirai dari pipet bekas bagi kelompok yang belum selesai agar segera menyelesaikan proyek tersebut. Jika semua proyek sudah selesai pada setiap kelompok maka guru mengarahkan dan membimbing untuk bersama-sama memasang tirai dalam kelas kemudian guru memberikan saran dan masukan yang memotivasi siswa untuk tetap semangat dalam belajar seni budaya menggunakan model pembelajaran berbasis proyek.

Pada kegiatan akhir pembelajaran guru memberikan reward terhadap hasil proyek yang telah dibuat oleh siswa, dilanjut dengan mengajak siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran kemudian guru memberikan motivasi kepada siswa agar kedepannya tetap semangat dalam belajar seni budaya. Dan diakhiri dengan guru menutup pembelajaran.

c. Observasi

Selama proses pembelajaran berlangsung observer melakukan pengamatan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan sebelumnya yaitu lembar pengamatan aktivitas guru, lembar observasi minat siswa dan lembar observasi kreativitas siswa. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan terhadap aktivitas guru pada pertemuan pertama dan kedua siklus II maka hasil observasi yang dilakukan dapat dilihat pada tabel aktivitas guru dibawah ini.

Tabel 4.12 Observasi Aktivitas Guru Pertemuan I Siklus II

No.	Aktivitas Guru yang Diamati	Kategori					Jumlah
		SK	K	CB	B	SB	
1.	Guru mempersiapkan pembelajaran				✓		4
2.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dengan jelas dan memberikan contoh-contoh yang konkret				✓		4
3.	Guru memberikan penjelasan terkait pembuatan tirai dari pipet bekas dengan baik dan mudah dipahami peserta didik				✓		4
4.	Guru merancang tugas siswa sesuai dengan kemampuan siswa				✓		4
5.	Guru mendorong dan membimbing siswa agar mampu menghasilkan sesuatu dari tugas yang dikerjakan			✓			3
6.	Guru membimbing siswa dalam pembuatan tirai dan memberikan saran yang konstruktif				✓		4
7.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dalam kelompok dan menyelesaikan tugas secara mandiri				✓		4
8.	Mendorong dan mengarahkan siswa agar mampu berkomunikasi dengan orang lain				✓		4
9.	Mendorong dan mengarahkan siswa untuk berdiskusi dalam kelompok untuk memecahkan masalahnya				✓		4
10.	Guru mendorong dan mengarahkan siswa agar dapat menyelesaikan tugasnya sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan			✓			3
11.	Guru memberikan umpan balik yang positif dan mendorong siswa untuk terus berkarya				✓		4
	JUMLAH			6	3	-	42
	KATEGORI /PRESENTAE	“Baik”					76%

Keterangan :

SB : Sangat Baik	skor 5
B : Baik	skor 4
S : Sedang	skor 3
K : Kurang	skor 2
SK : Sangat Kurang	skor 1

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru dalam proses pembelajaran pada pertemuan pertama siklus II Secara umum aktivitas sudah dilakukan oleh guru dengan baik. Sedangkan dalam mendorong dan membimbing siswa agar mampu menghasilkan sesuatu dari tugas yang dikerjakan, dan mendorong dan mengarahkan siswa agar dapat menyelesaikan tugasnya sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan dan mendorong dan mengarahkan siswa agar dapat menyelesaikan tugasnya sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan berada pada kategori cukup baik.

Jumlah dari seluruh aktivitas yang dilakukan guru yaitu 42 dengan demikian diketahui bahwa :

$$P = \frac{42}{55} \times 100\% = 76\%$$

Dengan demikian dapat diketahui bahwa aktivitas yang dilakukan guru berada pada kategori “Baik” antara rentang nilai 70%-79%.

Kondisi aktivitas yang dilakukan oleh guru tersebut dapat mempengaruhi tingkat minat belajar dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan yang telah dilakukan terhadap minat belajar siswa pada pertemuan pertama siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.13 Observasi Minat Belajar Siswa Pertemuan I Siklus II

No.	Nama Siswa	Indikator Minat Belajar					JUM
		1	2	3	4	5	
1.	Nizam	✓	✓	✓	✓	✓	5
2.	Aisyah	✓	✓	✓	✓	✓	5
3.	Almira	✓	✓		✓	✓	4
4.	Annisa	✓	✓	✓	✓	✓	5
5.	Arka	✓	✓	✓	✓	✓	5
6.	Asifa	✓	✓			✓	3
7.	Fathyn	✓	✓	✓		✓	4
8.	Fatin	✓	✓	✓			3
9.	Kayla	✓	✓	✓		✓	4
10.	Maria	✓	✓	✓			3
11.	Alief	✓	✓	✓		✓	4
12.	Fadil	✓	✓	✓			3
13.	Katsir	✓	✓	✓	✓	✓	5
14.	Lutfhie	✓	✓	✓		✓	4
15.	Rifal	✓	✓	✓		✓	4
16.	Najla	✓	✓	✓			3
17.	Nasyah	✓	✓	✓	✓	✓	5
18.	Naura	✓	✓	✓			3
19.	Peratiwi	✓	✓	✓		✓	4
20.	Oktaviani	✓	✓	✓		✓	4
21.	Raisa	✓	✓	✓			3
22.	Rani	✓	✓	✓		✓	4
Jumlah Siswa yang Aktif		22	22	20	7	16	87
Maksimal		20%	20%	18%	6%	14%	79%

Keterangan :

1. Mempunyai perhatian terhadap pembelajaran yang dihadapi
2. Ingin tahu dengan materi pelajaran yang sedang diajarkan guru
3. Merasa senang dalam belajar terkait dengan materi yang dipelajari
4. Siswa aktif dalam tugas kelompok dan diskusi kelompok sesuai dengan tugas yang diberikan oleh guru
5. Siswa aktif dalam mengerjakan proyek

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap minat belajar siswa pertemuan pertama pada siklus II dengan penerapan model pembelajaran berbasis proyek diketahui bahwa hasil observasi jumlah keaktifan siswa dari setiap indikator minat belajar siswa dengan jumlah 87 dengan persentase yaitu $P = \frac{87}{110}$

$X \ 100\% = 79\%$. Jumlah keaktifan siswa tersebut dibandingkan dengan kategori standar tingkat minat belajar siswa berada pada kategori “Baik” yang terletak pada rentang skor 70%-79%. Setiap indikator minat belajar telah dilakukan oleh siswa, dan untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan dibawah ini.

1. Mempunyai perhatian terhadap pelajaran yang sedang dipelajari dilakukan oleh 22 orang siswa (20%) dari seluruh siswa.
2. Merasa ingin tahu dengan materi pelajaran yang sedang diajarkan oleh guru dilakukan oleh 22 orang siswa (20%) dari seluruh siswa.
3. Merasa senang dalam belajar terkait dengan materi yang sedang dipelajari dilakukan oleh 20 orang siswa (18%) dari seluruh siswa.
4. Siswa aktif dalam tugas kelompok dan diskusi sesuai dengan tugas yang diberikan oleh guru dilakukan oleh 7 orang siswa (6%) dari keseluruhan siswa
5. Siswa aktif dalam mengerjakan dan menyelesaikan proyek dilakukan oleh 16 orang siswa (14%) dari keseluruhan siswa.

Berdasarkan hasil observasi kreativitas siswa pada pertemuan pertama siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.14 Observasi Kreativitas Siswa Pertemuan 1 Siklus II

No.	Nama Siswa	Aspek yang Diamati				Jml	%	Kt
		Kelancaran	Keluwesannya	Keaslian	Elaborasi			
1.	Abdullah	3	3	3	3	12	75	K
2.	Aisyah	4	3	3	2	11	75	K
3.	Almira	2	3	3	2	10	62.5	CK
4.	Annisa	4	3	3	3	13	81.25	SK
5.	Arka	2	3	3	3	11	68.75	CK
6.	Asifa	3	3	3	4	13	81.25	SK
7.	Fathyn	4	3	3	3	13	81.25	SK
8.	Fatin	3	3	3	3	12	75	K
9.	Kayla	4	3	3	3	13	81.25	SK
10.	Maria	3	3	3	3	12	75	K

11.	Alief	3	2	2	3	10	62.5	CK
12.	Fadil	3	3	2	2	10	62.5	CK
13.	Katsir	3	4	4	3	14	87.5	SK
14.	Lutfhie	3	3	3	2	11	68.75	CK
15.	Rifal	4	3	3	3	13	81.25	SK
16.	Najla	3	3	2	2	10	62.5	CK
17.	Nasyah	3	3	2	2	10	62.5	CK
18.	Naura	3	3	3	3	12	75	K
19.	Peratiwi	3	3	3	4	3	81.25	SK
20.	Oktaviani	4	4	3	4	15	93.75	SK
21.	Raisa	4	3	4	4	15	93.75	SK
22.	Rani	3	3	3	3	12	75	K
Jumlah		71	67	64	64	-	-	-
Presentase		78.41%	75.00%	72.73%	71.59%			
Kreativitas Klasikal		75.56%						

Untuk mengetahui nilai kreativitas siswa yaitu dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Setelah nilai siswa diketahui, maka penulis menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa untuk memperoleh nilai rata-rata. Adapun analisis rata-rata secara klasikal yaitu dengan menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa, kemudian dibagi dengan jumlah keseluruhan siswa dalam kelas tersebut sehingga memperoleh nilai rata-rata. Tingkat kreativitas siswa secara klasikal dapat diketahui dengan rumus:

$$\text{Kreativitas Klasikal} = \frac{\text{Jumlah nilai perolehan siswa}}{\text{Jumlah keseluruhan siswa}} \times 100$$

$$\text{Maka, Nilai} = \frac{1662.5}{22} \times 100\% = 75.56\%$$

Berdasarkan hasil lembar observasi kreativitas siswa pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran pertemuan pertama pada siklus II terlihat, nilai rata-rata persentase kreativitas adalah 74,43%, dengan siswa yang mendapat nilai 75 ke atas ada 16 orang dari 22 siswa, nilai ini termasuk dalam kategori P= 70 – 79 %. Hal

tersebut menunjukkan bahwa kategori kreativitas belajar siswa terdapat pada kategori "Kreatif" terhadap pembelajaran dengan menggunakan model Pembelajaran berbasis proyek. Data tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran berbasis proyek, penulis berharap agar siswa dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pertemuan berikutnya.

Tabel 4.15 Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 2 Siklus II

No.	Aktivitas Guru yang Diamati	Kategori					Jumlah
		SK	K	CB	B	SB	
1.	Guru mempersiapkan pembelajaran					✓	5
2.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dengan jelas dan memberikan contoh-contoh yang konkret					✓	5
3.	Guru memberikan penjelasan terkait pembuatan tirai dari pipet bekas dengan baik dan mudah dipahami peserta didik					✓	5
4.	Guru merancang tugas siswa sesuai dengan kemampuan siswa					✓	4
5.	Guru mendorong dan membimbing siswa agar mampu menghasilkan sesuatu dari tugas yang dikerjakan				✓		5
6.	Guru membimbing siswa dalam pembuatan tirai dan memberikan saran yang konstruktif					✓	5
7.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dalam kelompok dan menyelesaikan tugas secara mandiri				✓		4
8.	Mendorong dan mengarahkan siswa agar mampu berkomunikasi dengan orang lain				✓		4
9.	Mendorong dan mengarahkan siswa untuk berdiskusi dalam kelompok untuk memecahkan masalahnya				✓		4
10.	Guru mendorong dan mengarahkan siswa agar dapat menyelesaikan tugasnya sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan				✓		4
11.	Guru memberikan umpan balik yang positif dan mendorong siswa untuk terus berkarya					✓	5

	JUMLAH			-	-	-	50
	KATEGORI /PRESENTAE	“Sangat Baik”					90%

Keterangan :

SB : Sangat Baik	skor 5
B : Baik	skor 4
CB : Cukup Baik	skor 3
K : Kurang	skor 2
SK : Sangat Kurang	skor 1

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru dalam proses pembelajaran pada pertemuan kedua siklus II ternyata telah lebih baik dari pertemuan pertama. Secara umum semua akativitas sudah dilakukan guru dan terlihat perbedaan antara pertemuan pertama dengan pertemuan kedua. Semua aktivitas sudah dilakukan oleh guru dengan sangat baik. Jumlah dari seluruh aktivitas yang dilakukan guru yaitu 50 dengan demikian diketahui bahwa:

$$\frac{50}{55} \times 100\% = 90\%$$

Dengan demikian dapat diketahui bahwa aktivitas yang dilakukan oleh guru berada pada kategori “Sangat Baik” antara rentang Skor 80%-100%.

Kondisi aktivitas yang dilakukan oleh guru tersebut dapat mempengaruhi tingkat minat belajar dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan yang telah dilakukan terhadap minat belajar siswa pada pertemuan kedua siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.16 Observasi Minat Belajar Siswa Pertemuan II Siklus II

No.	Nama Siswa	Indikator Minat Belajar					JUM
		1	2	3	4	5	
1.	Abdullah	✓	✓	✓	✓	✓	5
2.	Aisyah	✓	✓	✓	✓	✓	5
3.	Almira	✓	✓	✓	✓	✓	5
4.	Annisa	✓	✓	✓	✓	✓	5
5.	Arka	✓	✓	✓	✓	✓	5

6.	Asifa	✓	✓	✓		✓	4
7.	Fathyn	✓	✓	✓	✓	✓	5
8.	Fatin	✓	✓	✓		✓	4
9.	Kayla	✓	✓	✓	✓	✓	5
10.	Maria	✓	✓	✓		✓	4
11.	Alief	✓	✓	✓	✓	✓	5
12.	Fadil	✓	✓	✓	✓	✓	5
13.	Katsir	✓	✓	✓	✓	✓	5
14.	Lutfhie	✓	✓	✓	✓	✓	5
15.	Rifal	✓	✓	✓		✓	4
16.	Najla	✓	✓	✓			3
17.	Nasyah	✓	✓	✓	✓	✓	5
18.	Naura	✓	✓	✓	✓		4
19.	Peratiwi	✓	✓	✓		✓	4
20.	Oktaviani	✓	✓	✓		✓	4
21.	Raisa	✓	✓	✓			3
22.	Rani	✓	✓	✓		✓	4
Jumlah Siswa yang Aktif		22	22	22	13	19	98
Maksimal		20%	20%	20%	11%	17%	89%

Keterangan :

1. Mempunyai perhatian terhadap pembelajaran yang dihadapi
2. Ingin tahu dengan materi pelajaran yang sedang diajarkan guru
3. Merasa senang dalam belajar terkait dengan materi yang dipelajari
4. Siswa aktif dalam tugas kelompok dan diskusi kelompok sesuai dengan tugas yang diberikan oleh guru
5. Siswa aktif dalam mengerjakan proyek

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap minat belajar siswa pertemuan kedua pada siklus II dengan penerapan model pembelajaran berbasis proyek diketahui bahwa hasil observasi jumlah keaktifan siswa dari setiap indikator minat belajar siswa dengan jumlah 98 dengan persentase yaitu $P = \frac{98}{110} \times 100\% = 89\%$. Jumlah keaktifan siswa tersebut dibandingkan dengan kategori standar tingkat minat belajar siswa berada pada kategori "Sangat Baik" yang terletak pada rentang skor 80%-100%. Setiap indikator minat belajar telah dilakukan oleh siswa, dan untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan dibawah ini.

1. Mempunyai perhatian terhadap pelajaran yang sedang dipelajari dilakukan

- oleh 22 orang siswa (20%) dari seluruh siswa.
2. Merasa ingin tahu dengan materi pelajaran yang sedang diajarkan oleh guru dilakukan oleh 22 orang siswa (20%) dari seluruh siswa.
 3. Merasa senang dalam belajar terkait dengan materi yang sedang dipelajari dilakukan oleh 22 orang siswa (20%) dari seluruh siswa.
 4. Siswa aktif dalam tugas kelompok dan diskusi sesuai dengan tugas yang diberikan oleh guru dilakukan oleh 13 orang siswa (11%) dari keseluruhan siswa
 5. Siswa aktif dalam mengerjakan dan menyelesaikan proyek dilakukan oleh 19 orang siswa (17%) dari keseluruhan siswa.

Berdasarkan hasil observasi kreativitas siswa pada pertemuan pertama siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.17 Observasi Kreativitas Siswa Pertemuan 1I Siklus II

No.	Nama Siswa	Aspek yang Diamati				Jml	%	Kt
		Kelancaran	Keluwesannya	Keaslian	Elaborasi			
1.	Abdullah	4	4	4	3	15	93.75	SK
2.	Aisyah	4	3	3	2	12	75	K
3.	Almira	3	3	3	3	12	75	CK
4.	Annisa	4	3	3	3	13	81.25	SK
5.	Arka	3	3	3	3	12	75	K
6.	Asifa	3	3	3	4	13	81.25	SK
7.	Fathyn	4	3	3	3	13	81.25	SK
8.	Fatin	3	3	3	3	12	75	K
9.	Kayla	4	3	4	4	15	93.75	SK
10.	Maria	3	3	3	3	12	75	K
11.	Alief	3	3	3	3	12	75	K
12.	Fadil	3	3	3	2	11	68.75	CK
13.	Katsir	3	4	4	3	14	87.5	SK
14.	Lutfhie	3	3	3	3	12	75	K
15.	Rifal	4	3	3	3	13	81.25	SK
16.	Najla	3	3	2	2	10	62.5	CK
17.	Nasyah	3	3	3	3	12	75	K
18.	Naura	3	3	3	3	12	75	K
19.	Peratiwi	4	3	4	4	15	93.75	SK
20.	Oktaviani	4	4	3	4	15	93.75	SK

21.	Raisa	4	3	4	4	15	93.75	SK
22.	Rani	3	3	3	3	12	75	K
Jumlah		75	69	70	68	-	-	-
Presentase		78.41%	75.00%	72.73%	71.59%			
Kreativitas Klasikal		80.11%						

Untuk mengetahui nilai kreativitas siswa yaitu dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Setelah nilai siswa diketahui, maka penulis menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa untuk memperoleh nilai rata-rata. Adapun analisis rata-rata secara klasikal yaitu dengan menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa, kemudian dibagi dengan jumlah keseluruhan siswa dalam kelas tersebut sehingga memperoleh nilai rata-rata. Tingkat kreativitas siswa secara klasikal dapat diketahui dengan rumus:

$$\text{Kreativitas Klasikal} = \frac{\text{Jumlah nilai perolehan siswa}}{\text{Jumlah keseluruhan siswa}} \times 100$$

$$\text{Maka, Nilai} = \frac{1762.5}{22} \times 100\% = 80.11\%$$

Berdasarkan hasil lembar observasi kreativitas siswa pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran pertemuan kedua pada siklus II terlihat nilai rata-rata persentase kreativitas adalah 80.11%, dengan siswa yang mendapat nilai 75 ke atas ada 20 orang dari 22 siswa, nilai ini termasuk dalam kategori P= 80 – 100 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa kategori kreativitas belajar siswa terdapat pada kategori " Sangat Kreatif" terhadap pembelajaran dengan menggunakan model Pembelajaran berbasis proyek. Data tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas siswa.

d. Refleksi

Memperhatikan deskripsi proses pembelajaran yang diuraikan di atas dan melihat tingkat minat belajar dan Kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni Budaya, maka berdasarkan diskusi penulis dengan observer terhadap perbaikan pembelajaran pada siklus pertama, terdapat beberapa catatan kelebihan dan kelemahan diantaranya adalah :

1. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan terhadap aktivitas yang dilakukan guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek. Ternyata aktivitas guru telah berada pada kategori Sangat Baik.
2. Hasil observasi yang dilakukan terhadap minat belajar siswa pada siklus ke II selama proses pembelajaran dengan Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada pertemuan pertama siklus kedua berada pada kategori “Baik” dan pada pertemuan kedua siklus ke II berada pada kategori “Sangat Baik”.
3. Hasil observasi yang dilakukan terhadap kreativitas siswa pada siklus ke II selama proses pembelajaran dengan Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada pertemuan pertama siklus ke II berada pada kategori “Kreatif” dan pada pertemuan ke dua siklus ke II berada pada kategori “Sangat Kreatif”.

Proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus II telah berjalan dengan baik sesuai dengan harapan dan melihat tingkat minat belajar dan Kreativitas siswa yang telah seperti harapan dalam penelitian ini, maka penulis dan observer menyimpulkan bahwa penelitian ini tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Peningkatan minat dan kreativitas siswa mulai dari pertemuan pertama siklus I sampai pertemuan kedua siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.18 Peningkatan Minat dan Kreativitas Siswa pada Siklus I dan II

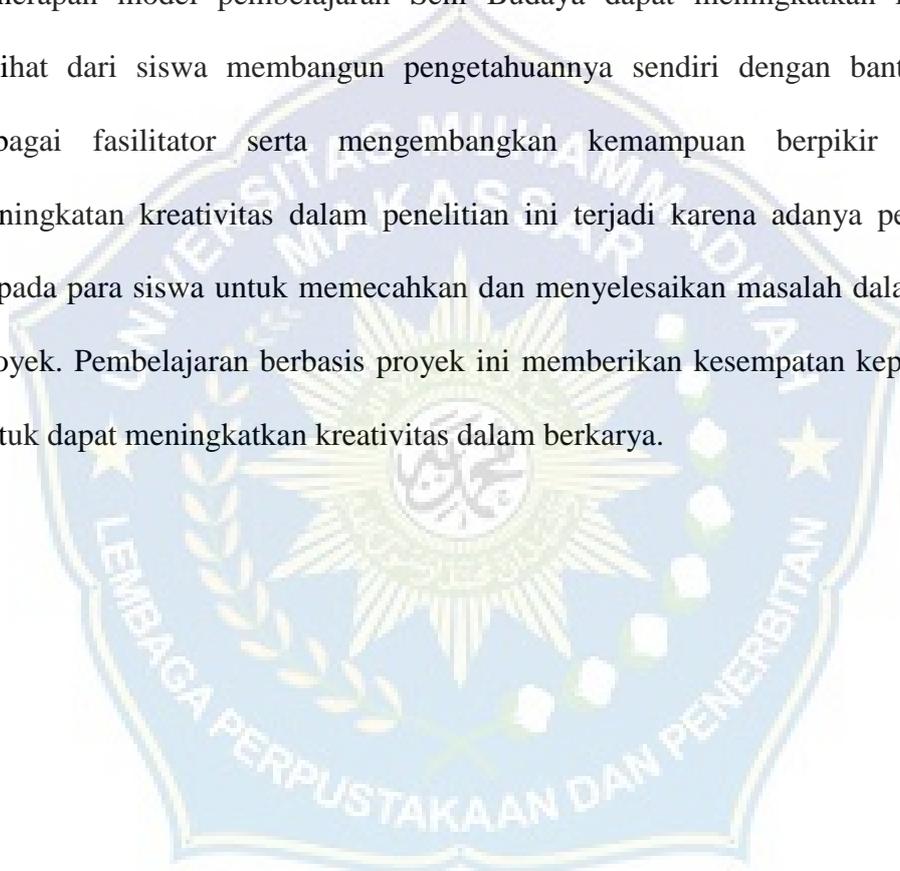
Peningkatan	Siklus I		Siklus II	
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Minat Siswa	60%	69%	79%	89%
Kreativitas Siswa	70%	74.43%	75.56%	80.10%

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan pada siklus I dan siklus II dengan penerapan model pembelajaran berbasis proyek, terdapat peningkatan pada minat belajar dan kreativitas siswa. Untuk minat belajar siswa, berdasarkan data hasil penelitian diketahui bahwa pada pembelajaran siklus I memperoleh hasil observasi berada pada kategori “Cukup Baik” dengan rentang skor 60%-69%. Sedangkan pada pembelajaran siklus II mengalami peningkatan minat belajar siswa ditunjukkan dengan hasil observasi berada pada kategori “Baik” dengan rentang skor 70%-79%. Peningkatan minat belajar siswa terlihat dari antusiasme belajar yang meningkat dalam setiap siklus penelitian. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Niko Sudibjo, dkk (2020) dimana penerapan model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran seni budaya dapat meningkatkan minat belajar siswa. Ini diyakini terjadi karena siswa merasa terlibat dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis proyek sehingga siswa termotivasi untuk belajar.

Selanjutnya hasil penelitian kreativitas siswa, berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan pada siklus I dan siklus II dengan penerapan model pembelajaran berbasis proyek, terdapat peningkatan pada kreativitas siswa. Hasil penelitian diketahui bahwa pada pembelajaran siklus I memperoleh hasil dengan kategori “Kreatif” dengan rentang skor 70%-79%.

Sedangkan pada pembelajaran siklus II mengalami peningkatan kreativitas siswa ditunjukkan dengan hasil observasi berada pada kategori “Sangat Kreatif” dengan rentang skor 80%-100%. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Haza Kurnia Dinantika (2019) dimana penerapan model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas siswa. Penelitian lain yang dibuat oleh Ovani Devi Anggreani (2021) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Seni Budaya dapat meningkatkan kreativitas dilihat dari siswa membangun pengetahuannya sendiri dengan bantuan guru sebagai fasilitator serta mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya. Peningkatan kreativitas dalam penelitian ini terjadi karena adanya pembiasaan kepada para siswa untuk memecahkan dan menyelesaikan masalah dalam bentuk proyek. Pembelajaran berbasis proyek ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat meningkatkan kreativitas dalam berkarya.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab IV membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan Minat dan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas IVA UPT SPF SD Inpres Tamamaung IV Kota Makassar.

Keberhasilan ini disebabkan oleh meningkatnya aktivitas yang dilakukan guru dalam pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan meningkatnya aktivitas yang dilakukan guru maka dengan sendirinya aktivitas siswa semakin meningkat terutama minat dan kreativitas siswa juga ikut meningkat. Peningkatan minat siswa pada Siklus I pertemuan I yaitu 60%. Dan meningkat pada pertemuan kedua hingga 69%. Kemudian pada siklus II pertemuan pertama minat siswa meningkat 79%. Dan pada pertemuan kedua minat siswa meningkat hingga mencapai presentase 89%.

Peningkatan kreativitas siswa pada pertemuan pertama siklus I memperoleh presentase 70% dan pada pertemuan kedua meningkat 74.43%. Pada siklus II peningkatan kreativitas siswa pada pertemuan pertama mencapai 75.56%. Kemudian pertemuan kedua meningkat hingga 80.10%.

B. Saran

Bertolak belakang dari kesimpulan dan pembahasan hasil penelitian di atas, berkaitan dengan penerapan model pembelajaran berbasis proyek, penulis mengajukan beberapa saran terutama dalam proses pembelajaran yaitu guru hendaknya menerapkan model pembelajaran berbasis proyek disesuaikan dengan

keadaan, dan kebutuhan siswa, selain itu guru juga harus memperkaya pengetahuan terkait dengan cara mengajarnya dalam kelas agar kelas menjadi lebih aktif. Penelitian Tindakan Kelas ini masih jauh kesempurnaan, masih ditemui banyak kelemahan dan ketidaksempurnaannya, diharapkan pada penulis selanjutnya untuk dapat mengembangkan penelitian ini sehingga menjadi lebih sempurna dan bermanfaat bagi semua orang.



DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, O. D. (2016). *Pembelajaran Seni Budaya Menggunakan Model Project Based Learning pada Kelas IX A di SMP Negeri 1 Abung Semuli. 01*, 1–23.
- Asmirawati, Sulfasyah, & Arifin, J. (2016). Komersialisasi Pendidikan Asmirawanti. *Jurnal Equilibrium Jurnal*, IV(2), 174–183.
- Baharullah, Andi Adam, H. Nursalam, Syamsuriadi P Salenda, Andi Husniati, Aliem Bahri, Ma'ruf, dan Ma'rup. 2021. *Buku Panduan Penulisan Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar*. Makassar: FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar
- Dinantika, H. K., Suyanto, E., & Nyeneng, I. D. P. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Pada Materi Energi Terbarukan. *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 11(2), 73–80. <https://doi.org/10.30599/jti.v11i2.473>
- Febriani, S. (2020). *Analisis Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Project Based Learning di Sekolah Dasar (Analisis Deskriptif Kualitatif dengan Teknik Studi Literatur)* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Haswinda, H., Sulfasyah, S., & Akib, T. (2018). Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Prestasi Belajar Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 3(2), 496.
- Nasrah, Jasruddin, & M. Tawil. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Berbasis Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) untuk Memotivasi dan Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Balocci Pangkep. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(2), 235–247.
- Nabila, A. (2023). Dinamika Metode Pembelajaran Berbasis Project Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *JOIES (Journal of Islamic Education Studies)*, 8(1), 21-34
- Putri, Y. A., & Zulyusri, Z. (2022). Meta-Analisis Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran Biologi. *Bioeduca: Journal of Biology Education*, 4(2), 1-11.
- Rati, N. W., Kusmaryatni, N., & Rediani, N. (2017). Model pembelajaran berbasis proyek, kreativitas dan hasil belajar mahasiswa. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 6(1), 60-71.

- Rohman, A. A., Suryawan, A. I., & Priyanto, I. J. (2019). Penerapan Model Experiential Learning Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kreativitas Kerajinan Tangan Peserta Didik. *Educare*, 119-126.
- Sudibjo, N., Sari, N. J., & Lukas, S. (2020). Penerapan Pembelajaran Berbasis Projek Untuk Menumbuhkan Perilaku Kreatif, Minat Belajar, Dan Kerja Sama Siswa Kelas V Sd Athalia Tangerang. *Akademika*, 9(01), 1–16. <https://doi.org/10.34005/akademika.v9i01.736>
- Sani, R. A. (2019). Pembelajaran berbasis hots edisi revisi: higher order thinking skills (Vol. 1). Tira Smart.
- Widiana, I. P. W., Mawan, I. G., & ... (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berorientasi Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada *PENSI: Jurnal Ilmiah* <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/pensi/article/view/2166%0Ahttps://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/pensi/article/download/2166/914>
- Yusuf Sukman, J. (2017). *Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Tema Berbagai Pkerjaan pada Min Mesjid Raya Banda Aceh*. *Вестник Росздравнадзора*, 4, 9–15.





Lampiran 1. Instrumen Penelitian

Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA BELAJAR					
A. INFORMASI UMUM					
Nama Penyusun	: Nurmia				
Institusi	: UPTD SPF SD INPRES TAMAMAUNG IV				
Mata Pelajaran	: Seni Budaya				
Materi	: Komik Sederhana Tentang Sahabat dan Keluarga				
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD) Semester : II (Genap)				
Fase / Kelas	: IVA (Empat A) Alokasi Waktu : 2 JP				
Tahun Pelajaran	: 2023/2024				
Pembelajaran	: Tatap Muka				
Metode Pembelajaran	: Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Demonstrasi & Penugasan				
Model Pembelajaran	: Pembelajaran Berbasis Proyek				
Target Peserta Didik	: Peserta Didik Reguler/Tipikal				
Karakteristik PD	: Umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar				
Jumlah Peserta Didik	: Jumlah yang disarankan 20 – 30 peserta didik				
Profil Pelajar Pancasila	: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia ✓ Berkebinnekaan Global, Komunikasi dan Interaksi antar budaya ✓ Bernalar Kritis 				
Sarana & Prasarana	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Komputer/Laptop, Proyektor, Jaringan Internet*** 2. Buku Peserta didik, sumber belajar lain 3. Buku Gambar, Alat tulis, penggaris dan pensil warna 				
B. Komponen Inti					
1. Capaian Pembelajaran (CP)					
<p>Di akhir fase B, peserta didik mampu menuangkan pengalamannya secara visual sebagai ungkapan ekspresi kreatif dengan rinci walaupun hasilnya belum menunjukkan proporsi yang optimal. Diharapkan pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengenal dan dapat menggunakan keterampilan atau pengetahuan dasar tentang unsur rupa garis, bentuk, tekstur, ruang, dan warna dengan bahan, alat, dan prosedur yang dipilih dalam menciptakan karya 2 dan 3 dimensi.</p> <p>Capaian berdasarkan elemen</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 30%;">Elemen</th> <th>Capaian Pembelajaran</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">Mengalami (<i>Experiencing</i>)</td> <td> <p>Pada akhir fase B, peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman kesehariannya secara visual dengan menggunakan garis pijak dan proporsi walaupun masih berdasarkan penglihatan sendiri.</p> <p>Peserta didik mengenali dan dapat menggunakan alat, bahan dan prosedur dasar dalam menggambar,</p> </td> </tr> </tbody> </table>		Elemen	Capaian Pembelajaran	Mengalami (<i>Experiencing</i>)	<p>Pada akhir fase B, peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman kesehariannya secara visual dengan menggunakan garis pijak dan proporsi walaupun masih berdasarkan penglihatan sendiri.</p> <p>Peserta didik mengenali dan dapat menggunakan alat, bahan dan prosedur dasar dalam menggambar,</p>
Elemen	Capaian Pembelajaran				
Mengalami (<i>Experiencing</i>)	<p>Pada akhir fase B, peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman kesehariannya secara visual dengan menggunakan garis pijak dan proporsi walaupun masih berdasarkan penglihatan sendiri.</p> <p>Peserta didik mengenali dan dapat menggunakan alat, bahan dan prosedur dasar dalam menggambar,</p>				

		mewarnai, membentuk, memotong, dan merekat.
	Menciptakan (<i>Making/Creating</i>)	Pada akhir fase B, peserta didik mampu menciptakan karya 2 atau 3 dimensi dengan mengeksplorasi dan menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna.
	Merefleksikan (<i>Reflecting</i>)	Pada akhir fase B, peserta didik mampu mengenali dan menceritakan fokus dari karya yang diciptakan atau dilihatnya (dari teman sekelas karya seni dari orang lain atau era atau budaya tertentu) serta pengalaman dan perasaannya mengenai karya tersebut.
	Berpikir dan Bekerja Artistik (<i>Thinking and Working Artistically</i>)	Pada akhir fase B, peserta didik mulai mulai terbiasa secara mandiri menggunakan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. Peserta didik mengetahui, memahami dan mulai konsisten mengutamakan faktor keselamatan dalam bekerja.
	Berdampak (<i>Impacting</i>)	Pada akhir fase B, peserta didik mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan, minat atau konteks lingkungannya.
2. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)		
<ol style="list-style-type: none"> Memahami masalah sampah dan lingkungan Peduli dengan masalah lingkungan dalam bentuk respon yang kreatif 		
3. Tujuan Pembelajaran		
<ol style="list-style-type: none"> Siswa mampu memahami unsur-unsur komik sederhana. Siswa mampu membuat sketsa komik sederhana. Siswa mampu membuat cerita komik sederhana. Siswa mampu menuangkan ide dan gagasan dalam bentuk komik sederhana. Siswa mampu untuk menyelesaikan proyek komik. 		
4. Materi Pokok		
<ul style="list-style-type: none"> Komik 		
5. Kegiatan Pembelajaran		
A. Kegiatan Awal (10 Menit)		
<ol style="list-style-type: none"> Guru mengkondisikan kelas dan melakukan absensi Peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pelajaran Guru mengucapkan salam, menyapa dan mendata kehadiran siswa Guru menyampaikan pokok-pokok pembelajaran unit ini kepada peserta didik di awal pelajaran Guru menjelaskan pengertian, jenis, dan bentuk komik 		
B. Kegiatan Inti (50 Menit)		
Merencanakan Tugas-tugas Belajar		
<ol style="list-style-type: none"> Guru memberikan contoh komik dari pokok-pokok materi unit ini dan sumber-sumber lainnya Peserta didik memperhatikan, membandingkan dan mulai membangun ide dalam bentuk rancangan tentang komik Guru memberi tugas eksperimen membuat komik sederhana tentang keluarga, sahabat, dan binatang peliharaan 		
Apresiasi Karya Peserta didik		
<ol style="list-style-type: none"> Guru meminta peserta didik menunjukkan proyek yang dibuat Guru mengajak peserta didik melakukan apresiasi berama-sama terkait 		

<p>proyek yang dibuat siswa</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Guru mengajak peserta didik berpendapat tentang karyanya sendiri dan karya teman-temannya 7. Dalam melakukan apresiasi harap dikaitkan dengan pokok-pokok pembelajaran <p>Evaluasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Guru memberikan arahan bagi siswa yang terlihat kesulitan dan tidak mengerti dalam memahami, merancang dan membuat komik 9. Guru memandu proses apresiasi dan evaluasi yaitu pemberian umpan balik antar kelompok.
C. Kegiatan Penutup (10 Menit)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan diakhiri dengan menyimpulkan secara bersama-sama tentang pembelajaran yang dilaksanakan. 2. Guru mengadakan refleksi dengan mengecek pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang dilaksanakan. 3. Peserta didik diajak menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama sesuai agama dan kepercayaan peserta didik. 4. Guru melaksanakan evaluasi proses pembelajaran. 5. Guru merencanakan tindak lanjut.
6. Refleksi
<p>Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pembelajaran di kelas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik? • Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran? • Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran? • Apakah ada peserta didik yang perlu mendapat perhatian khusus?
C. Lampiran
Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik
Rubrik Penilan
<p>Daftar Pustaka</p> <p>Muhamad Faisol, Mufid Sam Indratma (2021). Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas IV Kelas 4. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.</p> <p>Muhamad Faisol, Mufid Sam Indratma (2021). Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas IV Kelas 4. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.</p>

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA BELAJAR	
A. INFORMASI UMUM	
Nama Penyusun	: Nurmia
Institusi	: UPTD SPF SD INPRES TAMAMAUNG IV
Mata Pelajaran	: Seni Budaya
Unit 7	: Pembuatan Tirai dari Pipet
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD) Semester : II (Genap)
Fase / Kelas	: IVA (Empat A) Alokasi Waktu : 2 JP
Tahun Pelajaran	: 2023/2024
Pembelajaran	: Tatap Muka
Metode Pembelajaran	: Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Demonstrasi & Penugasan
Model Pembelajaran	: Pembelajaran Berbasis Proyek
Target Peserta Didik	: Peserta Didik Reguler/Tipikal
Karakteristik PD	: Umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar
Jumlah Peserta Didik	: Jumlah yang disarankan 20 – 30 peserta didik
Profil Pelajar Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia ✓ Berkebinenkaan Global, Komunikasi dan Interaksi antar budaya ✓ Bernalar Kritis
Sarana & Prasarana	<ul style="list-style-type: none"> 1. Komputer/Laptop, Proyektor, Jaringan Internet*** 2. Buku Peserta didik, sumber belajar lain 3. Pipet, gunting, lem lilin tembak, dan tusuk gigi
B. Komponen Inti	
1. Capaian Pembelajaran (CP)	
<p>Di akhir fase B, peserta didik mampu menuangkan pengalamannya secara visual sebagai ungkapan ekspresi kreatif dengan rinci walaupun hasilnya belum menunjukkan proporsi yang optimal. Diharapkan pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengenal dan dapat menggunakan keterampilan atau pengetahuan dasar tentang unsur rupa garis, bentuk, tekstur, ruang, dan warna dengan bahan, alat, dan prosedur yang dipilih dalam menciptakan karya 2 dan 3 dimensi.</p> <p>Capaian berdasarkan elemen</p>	
Elemen	Capaian Pembelajaran
Mengalami (<i>Experiencing</i>)	<p>Pada akhir fase B, peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman kesehariannya secara visual dengan menggunakan garis pijak dan proporsi walaupun masih berdasarkan penglihatan sendiri.</p> <p>Peserta didik mengenali dan dapat menggunakan alat, bahan dan prosedur dasar dalam menggambar, mewarnai, membentuk, memotong, dan merekat.</p>
Menciptakan (<i>Making/Creating</i>)	<p>Pada akhir fase B, peserta didik mampu menciptakan karya 2 atau 3 dimensi dengan</p>

		mengeksplorasi dan menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna.
	Merefleksikan (<i>Reflecting</i>)	Pada akhir fase B, peserta didik mampu mengenali dan menceritakan fokus dari karya yang diciptakan atau dilihatnya (dari teman sekelas karya seni dari orang lain atau era atau budaya tertentu) serta pengalaman dan perasaannya mengenai karya tersebut.
	Berpikir dan Bekerja Artistik (<i>Thinking and Working Artistically</i>)	Pada akhir fase B, peserta didik mulai mulai terbiasa secara mandiri menggunakan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. Peserta didik mengetahui, memahami dan mulai konsisten mengutamakan faktor keselamatan dalam bekerja.
	Berdampak (<i>Impacting</i>)	Pada akhir fase B, peserta didik mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan, minat atau konteks lingkungannya.
2. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)		
<ol style="list-style-type: none"> Memahami masalah sampah dan lingkungan Peduli dengan masalah lingkungan dalam bentuk respon yang kreatif Membuat desain (merancang) produk dari sampah plastik berdasarkan prinsip desain yang baik (baca di bagian bawah) 		
3. Tujuan Pembelajaran		
<ol style="list-style-type: none"> Siswa mampu memahami konsep daur ulang dan manfaatnya. Siswa mampu mengembangkan kreativitas dan keterampilan motorik halus. Siswa mampu bekerja sama dalam kelompok. Siswa mampu menghasilkan karya seni tirai dari pipet bekas. 		
4. Materi Pokok		
<ul style="list-style-type: none"> Tirai dari pipet 		
5. Kegiatan Pembelajaran		
A. Kegiatan Awal (10 Menit)		
<ol style="list-style-type: none"> Guru mengkondisikan kelas dan melakukan absensi Peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pelajaran Guru mengucapkan salam, menyapa dan mendata kehadiran peserta didik Guru mengajak siswa berdiskusi tentang daur ulang dan manfaatnya. Guru menunjukkan contoh tirai dari pipet bekas. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembuatan tirai. 		
B. Kegiatan Inti (50 Menit)		
Merencanakan Tugas-tugas Belajar		
<ol style="list-style-type: none"> Siswa menyiapkan alat dan bahan Siswa mewarnai pipet (opsional). Siswa menyusun pipet menjadi bentuk tirai sesuai dengan desain yang mereka inginkan. Siswa mulai membentuk pipet meyerupai daun dan bunga menggunakan gunting dan dibantu dengan tusuk gigi. Siswa mulai menyambungkan satu persatu pipet yang telah berbentuk kemudian disatukan untuk menyerupai tirai menggunakan lem tembak . 		
Apresiasi Karya Peserta didik		
<ol style="list-style-type: none"> Guru meminta peserta didik menunjukkan tirai yang dibuat siswa Guru mengajak peserta didik melakukan apresiasi berama-sama pada 		

<p>karya-karya peserta didik yang dihasilkan</p> <p>8. Guru mengajak peserta didik berpendapat tentang karyanya sendiri dan karya teman-temannya</p> <p>9. Guru mengajak siswa untuk memasang tirai yang telah dibuat didalam kelas</p> <p>10. Guru memberikan apresiasi terhadap hasil proyek siswa</p> <p>Evaluasi</p> <p>11. Guru memberikan arahan bagi peserta didik yang terlihat kesulitan dan tidak mengerti dalam memahami, merancang dan membuat bendera</p> <p>12. Guru memandu proses apresiasi dan evaluasi yaitu pemberian umpan balik antar kelompok.</p>
<p>C. Kegiatan Penutup (10 Menit)</p> <p>1. Siswa memamerkan hasil karya tirai mereka kepada seluruh kelas.</p> <p>2. Guru memberikan penilaian dan umpan balik kepada siswa.</p> <p>3. Kegiatan diakhiri dengan menyimpulkan secara bersama-sama tentang pembelajaran yang dilaksanakan.</p> <p>4. Guru mengadakan refleksi dengan mengecek pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.</p> <p>5. Peserta didik diajak menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama sesuai agama dan kepercayaan peserta didik.</p> <p>6. Guru melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.</p> <p>7. Guru merencanakan tindak lanjut.</p>
<p>6. Refleksi</p> <p>Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pembelajaran di kelas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik? • Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran? • Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran? • Apakah ada peserta didik yang perlu mendapat perhatian khusus?
<p>C. Lampiran</p>
<p>Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik</p>
<p>Rubrik Penilan</p>
<p>Daftar Pustaka</p> <p>Video Tutorial Pembuatan Tirai dari Pipet</p> <p>Contoh Desain Tirai dari Pipet</p> <p>Muhamad Faisol, Mufid Sam Indratma (2021). Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas IV Kelas 4. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.</p> <p>Muhamad Faisol, Mufid Sam Indratma (2021). Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas IV Kelas 4. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.</p>

Lembar Observasi Aktivitas Guru

No.	Aktivitas Guru yang Diamati	Kategori					Jumlah
		TD	K	CB	B	SB	
1.	Guru mempersiapkan pembelajaran						
2.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dengan jelas dan memberikan contoh-contoh yang konkret						
3.	Guru menjelaskan materi komik sederhana dengan baik dan mudah dipahami peserta didik						
4.	Guru merancang tugas siswa sesuai dengan kemampuan siswa						
5.	Guru mendorong dan membimbing siswa agar mampu menghasilkan sesuatu dari tugas yang dikerjakan						
6.	Guru membimbing siswa dalam memilih tema dan memberikan saran yang konstruktif						
7.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dalam kelompok dan menyelesaikan tugas secara mandiri						
8.	Mendorong dan mengarahkan siswa agar mampu berkomunikasi dengan orang lain						
9.	Mendorong dan mengarahkan siswa untuk berdiskusi dan bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan masalahnya						
10.	Guru mendorong dan mengarahkan siswa agar dapat menyelesaikan tugasnya sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan						
11.	Guru memberikan umpan balik yang positif dan mendorong siswa untuk terus berkarya						
	JUMLAH						

	KATEGORI /PRESENTAE		
--	----------------------------	--	--

Keterangan :

SB : Sangat Baik	skor 5
B : Baik	skor 4
CB : Cukup Baik	skor 3
K : Kurang	skor 2
SK : Sangat Kurang	skor 1



Lembar Observasi Minat Siswa

No.	Nama Siswa	Indikator Minat Belajar					JUM
		1	2	3	4	5	
1.	Abdullah Chaerul Nizam						
2.	Aisyah Chesa Ramadhani						
3.	Almira Shiren Sukri						
4.	Annisa Nur Afifah Y						
5.	Arka Jaya						
6.	Asifa Safaruddin						
7.	Fathyn Alya Aziza						
8.	Fatin Meidiah Ananda						
9.	Kayla Sophia Azzahra						
10.	Maria Christina Adelia						
11.	Muh. Alief Saputra						
12.	Muh. Fadil						
13.	Muhammad At-Katsir						
14.	Mahammad Lutfhfie Zakhi						
15.	Muhammad Rifal						
16.	Najla Khalila						
17.	Nasyah Talitah Azzahrah						
18.	Naura Assyfa Arfa						
19.	Nur Peratiwi						
20.	Oktaviani Rosari						
21.	Raisa Febrianti R						
22.	Rani Dewi Arianti						
Jumlah Siswa yang Aktif							
Maksimal							

Keterangan :

1. Mempunyai perhatian terhadap pembelajaran yang dihadapi
2. Ingin tahu dengan materi pelajaran yang sedang diajarkan guru
3. Merasa senang dalam belajar terkait dengan materi yang dipelajari
4. Siswa aktif dalam tugas kelompok dan diskusi kelompok sesuai dengan tugas yang diberikan oleh guru
5. Siswa aktif dalam mengerjakan proyek

Lembar Observasi Kreativitas Siswa

No.	Nama Siswa	Aspek yang Diamati				Jml	%	Kt
		Kelancaran	Keluwesannya	Keaslian	Elaborasi			
1.	Abdullah Chaerul Nizam							
2.	Aisyah Chesa Ramadhani							
3.	Almira Shiren Sukri							
4.	Annisa Nur Afifah Y							
5.	Arka Jaya							
6.	Asifa Safaruddin							
7.	Fathyn Alya Aziza							
8.	Fatin Meidiah Ananda							
9.	Kayla Sophia Azzahra							
10.	Maria Christina Adelia							
11.	Muh. Alief Saputra							
12.	Muh. Fadil							
13.	Muhamma d At-Katsir							
14.	Mahamma d Lutfhie Zakhi							
15.	Muhamma d Rifal							
16.	Najla Khalila							
17.	Nasyah Talitah Azzahrah							
18.	Naura Assyfa Arfa							
19.	Nur							

	Peratiwi							
20.	Oktaviani Rosari							
21.	Raisa Febrianti R							
22.	Rani Dewi Arianti							
Jumlah								
Presentase								
Kreativitas Klasikal								

Keterangan :

- SB : Kreativitas Sangat Baik skor 4
 B : Kreativitas Baik skor 3
 CB : Kreativitas Cukup Baik skor 2
 K : Kreativitas Kurang skor 1



Lampiran 2. Dokumentasi

Dokumentasi Kegiatan Penelitian



Gambar 1. Menyiapkan Alat dan Bahan Siklus I
(Dokumentasi : Nurmia, Maret 2024)



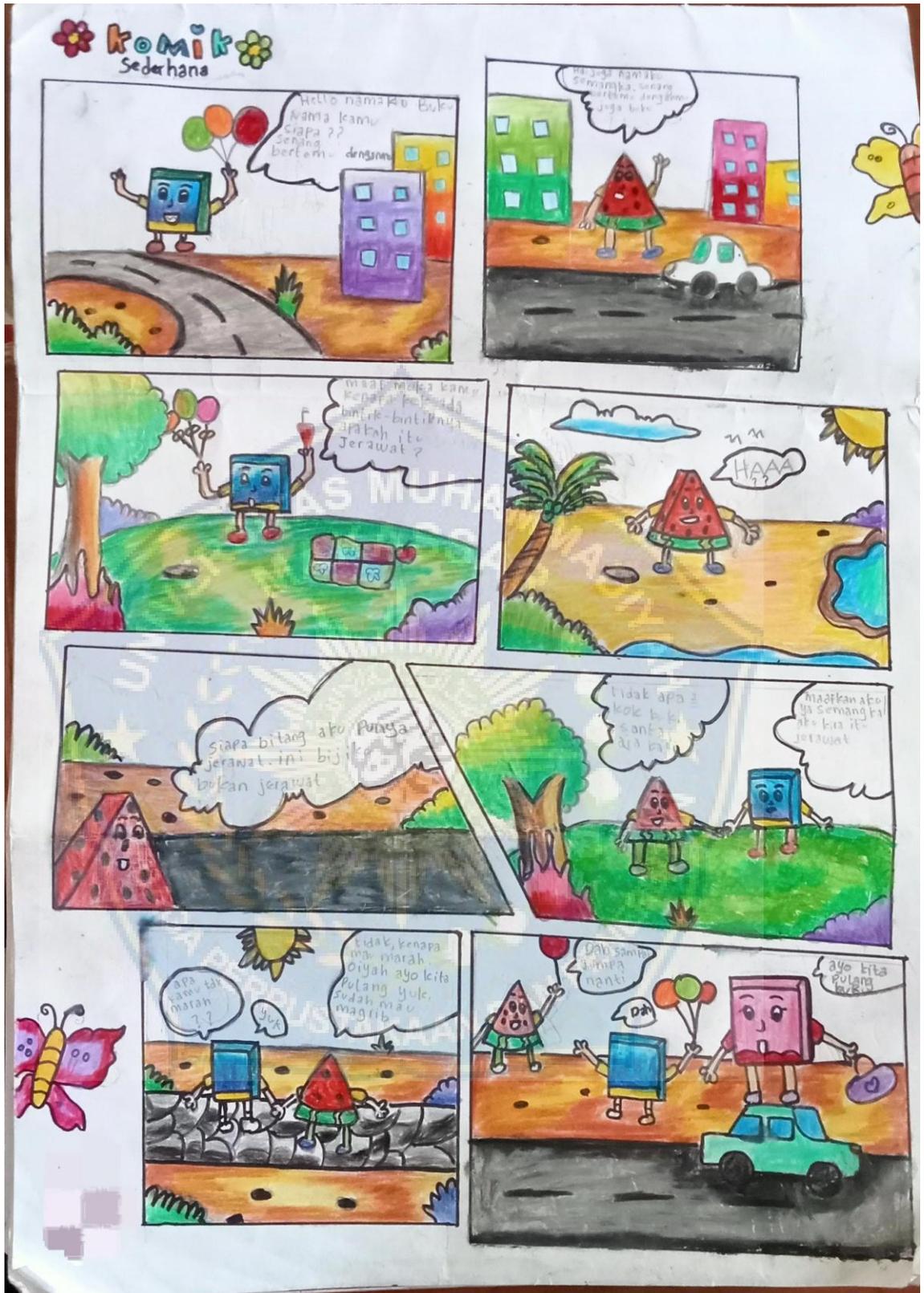
Gambar 2. Kegiatan Pembelajaran dan Pembuatan Proyek Siklus I
(Dokumentasi : Nurmia, Maret 2024)



Gambar 3. Proses Pembuatan Proyek Siklus I
(Dokumentasi : Nurmia, Maret 2024)



Gambar 4. Hasil Proyek Siswa Pembelajaran Siklus I
(Dokumentasi : Nurmia, Maret 2024)



Gambar 5. Hasil Proyek Siswa Pembelajaran Siklus I (Dokumentasi : Nurmia, Maret 2024)



Gambar 6. Hasil Proyek Siswa Pembelajaran Siklus I
(Dokumentasi : Nurmia, Maret 2024)



Gambar 7. Menyiapkan Alat dan Bahan Siklus II
(Dokumentasi : Nurmia, Maret 2024)



Gambar 8. Kegiatan Pembelajaran dan Pembuatan Proyek Siklus II
(Dokumentasi : Nurmia, Maret 2024)



Gambar 9. Hasil Proyek Siswa Pembelajaran Siklus II
(Dokumentasi : Nurmia, April 2024)



Gambar 10. Pemasangan Tirai dan Pemberian Reward Siswa
(Dokumentasi : Nurmia, April 2024)

Lampiran 3. Persuratan

 **MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**
LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail :lp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 3730/05/C.4-VIII/II/1445/2024
Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

26 February 2024 M
16 Sya'ban 1445

Kepada Yth,
Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan
di -
Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 15956/FKIP/A.4-II/II/1445/2024 tanggal 24 Februari 2024, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

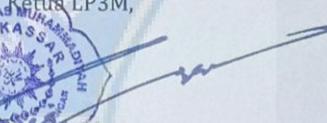
Nama : **NURMIA**
No. Stambuk : **10540 1116120**
Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**
Jurusan : **Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar**
Pekerjaan : **Mahasiswa**
Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Pelajaran Seni Budaya untuk Meningkatkan Minat dan Kreativitas Siswa Kelas IVA UPT SPF SD Inpres Tamamaung IV Kota Makassar"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 1 Maret 2024 s/d 31 April 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.
Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,

Dr. Muh. Arief Muhsin, M.Pd.
NBM 1127761

02-24



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bougainville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
 Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
 Makassar 90231

Nomor : 4456/S.01/PTSP/2024 Kepada Yth.
 Lampiran : - Walikota Makassar
 Perihal : Izin penelitian

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 3730/05/C.4-VIII/II/1445/2024 tanggal 26 Februari 2024 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : NURMIA
 Nomor Pokok : 105401116120
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)
 Alamat : Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

" PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN KREATIVITAS SISWA KELAS IVA UPT SPF SD INPRES TAMAMAUNG IV KOTA MAKASSAR "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **01 Maret s/d 30 April 2024**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
 Pada Tanggal 26 Februari 2024

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
 SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
 Pangkat : PEMBINA TINGKAT I
 Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth
 1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
 2. *Pertinggal.*



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Jl. Jendral Ahmad Yani No. 2 Makassar 90171
 Website: dpmpstp.makassarkota.go.id



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 070/1458/SKP/SB/DPMPSTP/2/2024

DASAR:

- Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Keterangan Penelitian.
- Peraturan Daerah Nomor 8 Tahun 2016 tentang Pembentukan Organisasi Perangkat Daerah
- Peraturan Walikota Nomor 4 Tahun 2023 tentang Penyelenggaraan Perizinan Berbasis Resiko, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan
- Keputusan Walikota Makassar Nomor 954/503 Tahun 2023 Tentang Pendelegasian Kewenangan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan yang Menjadi Kewenangan Pemerintah Daerah Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar Tahun 2023
- Surat Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sulawesi Selatan nomor 4456/S.01/PTSP/2024, Tanggal 26 Februari 2024
- Rekomendasi Teknis Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar nomor 1452/SKP/SB/BKBP/2/2024

Dengan Ini Menerangkan Bahwa :

Nama	: NURMIA
NIM / Jurusan	: 105401116120 / Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan	: Mahasiswa (S1) / Universitas Muhammadiyah Makassar
Alamat	: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar
Lokasi Penelitian	: Terlampir-
Waktu Penelitian	: 01 Maret 2024 - 30 April 2024
Tujuan	: Skripsi
Judul Penelitian	: PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN KREATIVITAS SISWA KELAS IVA UPT SPF SD INPRES TAMAMAUNG IV KOTA MAKASSAR

Dalam melakukan kegiatan agar yang bersangkutan memenuhi ketentuan sebagai berikut:

- Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk kepentingan penelitian yang bersangkutan selama waktu yang sudah ditentukan dalam surat keterangan ini.
- Tidak dibenarkan melakukan penelitian yang tidak sesuai / tidak ada kaitannya dengan judul dan tujuan kegiatan penelitian.
- Melaporkan hasil penelitian kepada Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar melalui email bidangpoldagrikesbangpolmks@gmail.com.
- Surat Keterangan Penelitian ini dicabut kembali apabila pemegangnya tidak menaati ketentuan tersebut diatas.



Ditetapkan di Makassar

Pada tanggal: 2024-02-29 12:02:09

Ditandatangani secara elektronik oleh
**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
 DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 KOTA MAKASSAR**
HELMY BUDIMAN, S.STP., M.M.

Tembusan Kepada Yth:

- Pimpinan Lembaga/Instansi/Perusahaan Lokasi Penelitian;



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN

Jl. Anggrek No. 2 Kel. Paropo Kec. Panakkukang
Kota Makassar 90231, Sulawesi Selatan
laman: <https://disdik.makassar.go.id> email: disdikkotamks@gmail.com

IZIN PENELITIAN

NOMOR :070/165/K/Umkep/III/2024

Dasar : Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar Nomor : 070/1458/SKP/SB/DPMPTSP/2/2024 Tanggal 29 Februari 2024 Maka Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar :

MENGIZINKAN

Kepada : Nama : NURMIA
NIM/Jurusan : 105401106120 / PGSD
Pekerjaan : Mahasiswa (S.1)
Alamat : Jl. Sultan Alauddin No.259, Makassar

Untuk : Mengadakan Penelitian di UPT SPF SDI Tamamaung IV Kota Makassar dalam rangka Penyusunan Skripsi pada Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul penelitian:

"PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN KREATIVITAS SISWA KELAS IV A UPT SPF SDI TAMAMAUNG IV KOTA MAKASSAR"

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus melapor pada Kepala Sekolah yang bersangkutan.
2. Tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah.
3. Harus mematuhi tata tertib dan peraturan di Sekolah yang berlaku.
4. Hasil 1 (satu) exemplar di laporkan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar.

Demikian izin penelitian ini di berikan untuk di gunakan seb.gaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Makassar
Pada Tanggal : 5 Maret 2024

An.KEPALA DINAS
Sekretaris

Plt. Kasubag Umum Dan Kepegawaian

MOH. ARWAN UMAR, S.Pd.M.M

Pangkat : Penata Tk.I

NIP : 198010012003121009



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Hurmia f NIM: 10540... 1161 20 f

Judul Penelitian : Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran
Seni Budaya untuk Meningkatkan Minat dan Kreativitas Siswa Kelas IVA
UPT SPF SD NIPres Tamamaung IV Kota Makassar

Tanggal Ujian Proposal : 01 Februari 2024 f

Pelaksanaan kegiatan penelitian:

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	8 Maret 2024	Menyerahkan Surat Izin Penelitian	<u>AS</u>
2.	18 Maret 2024	Melakukan observasi, dan memulai Pembelajaran Siklus I	<u>AS</u>
3.	19 Maret 2024	Melakukan Pembelajaran berbasis Proyek pada Siklus I	<u>AS</u>
4.	23 Maret 2024	Menyelesaikan tugas proyek & Pemberian nilai Siklus I	<u>AS</u>
5.	25 Maret 2024	Melakukan Perencanaan pada siklus II	<u>AS</u>
6.	26 Maret 2024	Melakukan observasi, dan memulai Pembelajaran Siklus II	<u>AS</u>
7.	01 April 2024	Melakukan Pembelajaran berbasis proyek pada Siklus II	<u>AS</u>
8.	2 April 2024	Menyelesaikan tugas proyek & Pemberian nilai Siklus II	<u>AS</u>
9.	2 April 2024	Pemasangan proyek yang dihasilkan siswa	<u>AS</u>
10.	2 April 2024	Pemberian reward kepada siswa	<u>AS</u>

Makassar, 02 April 2024

Ketua Prodi

Dr. Aliem Bahri, S. Pd., M. Pd.
NBM. 11489133



Mengetahui,
Kepala UPT SPF SD NIPres Tamamaung IV
A. Pendi Nur, S. Pd., M. Pd.
NIP. 1964111 71386 111 00 2

Catatan:
Penelitian dapat dilaksanakan setelah selesai ujian proposal.
Penelitian yang dilaksanakan sebelum ujian proposal dinyatakan batal dan harus dilakukan penelitian ulang.



KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Nurmia
NIM : 105401116120
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Berbasis Proyek pada Mata Pelajaran Seni Budaya untuk Meningkatkan Minat dan Kreativitas Siswa Kelas IVA UPT SPF SD Inpres Tamamaung IV Kota Makassar.
Pembimbing : 1. Dr. H. Nurdin, M.Pd.
2. Roslyn, S.Sn., M.Sn.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	Jenin 01/04 - 29	- Narasi kerangka Pikit	
2.	Selasa 02/04 - 29	- Perbaikan kerangka Pikit	
3.	Kamis 04/04 - 29	- Dasar Piwayat hidup	
4.	Sabtu 06/04 - 29	- Keterangan gambar - Perbaikan Dapes	
5.	Senin 08/04 - 29	Acu / diujikan	

Catatan:
Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, Maret 2024

Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD

Dr. Aliem Bahri, M.Pd.

NBM. 1148913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alaaddin No.259 Makassar
 Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
 Email : fkip@unismuh.ac.id
 Web : www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Nurmia
 NIM : 105401116120
 Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Pelajaran Seni Budaya untuk Meningkatkan Minat dan Kreativitas Siswa Kelas IVA UPT SPF SD Inpres Tamamaung IV Kota Makassar.
 Pembimbing : 1. Dr. H. Nurdin, M.Pd.
 2. Roslyn, S.Sn., M.Sn.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	Kamis, 18 / 4 / 2024	- Abstrak diperbaiki - Rumusan Masalah diperbaiki	
2.	Jumat 19 / 04 / 2024	- Foto hasil karya siswa siklus 1	
3.	Sabtu, 4 / 05 / 2024	- Lengkapi keterangan gambar - Konsisten dim penulisan	
4.	Minggu, 5 / 05 / 2024	- Hasil karya siswa lebih di perjelas - Perbaiki Daftar Pustaka - Daftar isi yang kapi	
5.	Senin, 6 / 05 / 2024	Ace	

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, Maret 2024

Mengetahui,
 Ketua Prodi PGSD

Dr. Aliem Bahri, M.Pd.

NBM. 1148913



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp. (0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Nurmia

Nim : 105401116120

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	7 %	10 %
2	Bab 2	17 %	25 %
3	Bab 3	10 %	10 %
4	Bab 4	8 %	10 %
5	Bab 5	3 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 15 Mei 2024

Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



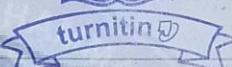
S. Hum., M.I.P
NBM. 964 591

BAB I Nurmia 105401116120

ORIGINALITY REPORT

7%	7%	5%	2%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	uia.e-journal.id Internet Source		4%
2	id.scribd.com Internet Source		2%
3	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source		2%

Exclude quotes OnExclude matches < 2%Exclude bibliography On

BAB II Nurmia 105401116120

ORIGINALITY REPORT

17%	17%	7%	12%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	docslide.net Internet Source	3%
2	eprints.uny.ac.id Internet Source	3%
3	digilib.unila.ac.id Internet Source	3%
4	repository.unpas.ac.id Internet Source	2%
5	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source	2%
6	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	2%
7	Submitted to Universitas Negeri Manado Student Paper	2%

Exclude quotes On Exclude matches < 2%
 Exclude bibliography On

BAB III Nurmia 105401116120

ORIGINALITY REPORT

10%
SIMILARITY INDEX

12%
INTERNET SOURCES

5%
PUBLICATIONS

2%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jurnal.peneliti.net Internet Source	3%
2	repository.unej.ac.id Internet Source	3%
3	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	2%
4	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	2%
5	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	2%



Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%



BAB IV Nurmia 105401116120

ORIGINALITY REPORT

8% SIMILARITY INDEX	8% INTERNET SOURCES	3% PUBLICATIONS	2% STUDENT PAPERS
-------------------------------	-------------------------------	---------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

1 repository.uin-suska.ac.id Internet Source	8%
--	-----------



Exclude quotes On Exclude matches < 2%
Exclude bibliography On



BAB V Nurmia 105401116120

ORIGINALITY REPORT

3%
SIMILARITY INDEX

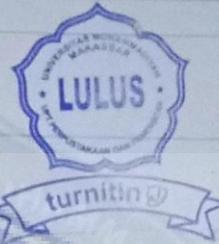
3%
INTERNET SOURCES

0%
PUBLICATIONS

0%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 media.neliti.com
Internet Source



3%

Exclude quotes

Exclude matches

Exclude bibliography



RIWAYAT HIDUP



Nurmia. lahir di Lombang Kecamatan Tutar Kabupaten Polewali Mandar, pada tanggal 27 Agustus 2002. Anak pertama dari empat bersaudara dari pasangan bapak Muhammad Nur dan Ibu Motong. Adapun jenjang pendidikan yang telah penulis lalui yaitu sebagai berikut:

Masuk Sekolah di SDN 042 Lombang pada tahun 2008 dan tamat pada tahun 2014. Kemudian melanjutkan Pendidikan ke jenjang menengah pertama tepatnya di SMP Negeri Padang Mawalle dan tamat pada tahun 2017. Selanjutnya penulis melanjutkan ke jenjang pendidikan lanjutan di SMAN 3 Polewali dan tamat pada tahun 2020. Pada tahun 2020 penulis melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi dan terdaftar sebagai mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar program Strata Satu (S1) kependidikan, dan pada tahun 2024, akan menyelesaikan masa perkuliahan di Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul skripsi : "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Pelajaran Seni Budaya untuk Meningkatkan Minat dan Kreativitas Siswa Kelas IVA UPT SPF SD Inpres Tamamaung IV Kota Makassar"