

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* BERBASIS KEARIFAN LOKAL TERHADAP KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA KELAS IV DI SDN 1 TANJUNG GADING BANDAR LAMPUNG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**AMELIA FEBI YUSLINDA  
NPM. 1911100014**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1445 H/2024 M**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* BERBASIS KEARIFAN LOKAL TERHADAP KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA KELAS IV DI SDN 1 TANJUNG GADING BANDAR LAMPUNG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**AMELIA FEBI YUSLINDA  
NPM. 1911100014**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Pembimbing I : Syofnidah Ifrianti, M.Pd**

**Pembimbing II : Anton Tri Hasnanto, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1445 H/2024 M**

## ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan pada kelas IV SDN 1 Tanjung Gading Bandar Lampung, yang dilatar belakangi oleh rendahnya kreativitas siswa dalam belajar seni kolase pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), hal ini terlihat dari data awal observasi hasil pra penelitian yang dilakukan yaitu dari kelas IV A dengan jumlah 30 siswa yang memperoleh kategori rendah sebanyak 15 siswa dengan persentase sebesar 50%, sedangkan kelas IV B dengan jumlah 29 siswa yang memperoleh kategori rendah sebanyak 16 siswa dengan persentase sebesar 55,17%.

Hal ini dikarenakan guru sudah menggunakan model pembelajaran yang bervariasi namun kreativitas siswa dalam belajar seni kolase masih tergolong rendah. Dalam hal ini peneliti mencoba untuk menerapkan model pembelajaran *project based learning* berbasis kearifan lokal dalam mengembangkan kreativitas pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Tanjung Gading Bandar Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *project based learning* berbasis kearifan lokal terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV di SD Negeri 1 Tanjung Gading Bandar Lampung.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental* dengan bentuk desain *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik sampling yang digunakan adalah *Cluster Sampling (Area Sampling)*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari hasil uji hipotesis *Independent Sample T-test* yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol didapatkan Sig. (2-tailed) adalah  $0,000 < 0,05$  artinya model pembelajaran *project based learning* berbasis kearifan lokal memberikan pengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya kelas IV SDN 1 Tanjung Gading Bandar Lampung. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya ada pengaruh model pembelajaran *project based learning* berbasis kearifan lokal terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV di SD Negeri 1 Tanjung Gading Bandar Lampung.

**Kata Kunci:** *Model Pembelajaran Project Based Learning, Kearifan Lokal, Kreativitas Siswa*

## **ABSTRACT**

*This research was carried out in class IV of SDN 1 Tanjung Gading Bandar Lampung, which was motivated by the low level of student creativity in learning collage art in the Arts, Culture and Crafts (SBdP) subject, this can be seen from the initial data from pre-research observations conducted from the class IV A with a total of 30 students who received the low category was 15 students with a percentage of 50%, while class IV B with a total of 29 students received the low category as many as 16 students with a percentage of 55.17%.*

*This is because have used various learning models, but students' creativity in learning collage art is still relatively low. In this case the researcher tries to apply a project based learning model based on local wisdom in developing creativity in class IV students at SD Negeri 1 Tanjung Gading Bandar Lampung. This research aims to determine the influence of the project based learning model based on local wisdom on student creativity in class IV arts and culture and crafts subjects at SD Negeri 1 Tanjung Gading Bandar Lampung.*

*This research is quantitative research. The type of research used is Quasi Experimental with a Nonequivalent Control Group Design design. The sampling technique used is Cluster Sampling (Area Sampling). The data collection techniques used were interviews, observation, questionnaires and documentation. The data analysis techniques used are normality test, homogeneity test, and hypothesis test.*

*The results of this research show that from the results of the Independent Sample T-test hypothesis test carried out in the experimental class and control class, Sig. (2-tailed) is  $0.000 < 0.05$ , meaning that the project based learning model based on local wisdom has a significant influence on student creativity in the Arts, Culture and Crafts class IV SDN 1 Tanjung Gading Bandar Lampung subject. So it can be concluded that the hypothesis  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted, meaning that there is an influence of the local wisdom-based project based learning model on student creativity in class IV arts and culture and crafts subjects at SD Negeri 1 Tanjung Gading Bandar Lampung.*

**Keywords: Project Based Learning Model, Local Wisdom, Student Creativity**

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Amelia Febi Yuslinda

NPM : 1911100014

Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas IV Di SDN 1 Tanjung Gading Bandar Lampung” adalah benar-benar hasil penyusunan sendiri, bukan duplikasi dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam catatan kaki atau daftar rujukan. Apabila dilain waktu terbukti terdapat penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan yang saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, November 2023



**Amelia Febi Yuslinda**

**1911100014**





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : JL. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung 35131, Tlp.(0721) 703260

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi** : Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV di SDN 1 Tanjung Gading Bandar Lampung

**Nama** : Amelia Febi Yuslinda

**NPM** : 1911100014

**Jurusan** : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Fakultas** : Tarbiyah dan Keguruan

**MENYETUJUI**

Telah dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

Syofnidah Ifrianti, M.Pd  
NIP. 196910031997022002

**Pembimbing II**

Anten Tri Hasnanto, M.Pd  
NIP.

**Mengetahui**

**Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Dr. Chairul Amriyah, M.Pd  
NIP. 196810201989122003





**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol. H. Endro Suratnjin Sukarame Bandar Lampung 35131, Tlp. (0721) 703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING BERBASIS KEARIFAN LOKAL TERHADAP KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA KELAS IV DI SDN 1 TANJUNG GADING BANDAR LAMPUNG** disusun oleh: Amelia Febi Yulsinda, NPM: 1911100014, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), telah diujikan dalam sidang Munaqosah pada hari/tanggal: Kamis, 04 Januari 2024 pukul 15.00-17.00 WIB.

**TIM MUNAQOASAH**

**Ketua** : Sri Latifah, M.Sc

**Sekretaris** : Yuli Yanti, M.Pd.I

**Penguji Utama** : Ida Fiteriani, M.Pd

**Penguji Pendamping I** : Syofnidah Ifrianti, M.Pd

**Penguji Pendamping II** : Anton Tri Hasnanto, M.Pd

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



**Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd.**

NIP. 196408281988032002

## MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ  
وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

﴿٧٨﴾

*“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”.*

(Q.S. An-Nahl: 78)





## PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin. Segala puji syukur kepada Allah SWT yang telah meridhoi saya serta dukungan dan doa dari orang-orang tersayang sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan baik. Sepenuh hati saya persembahkan skripsi ini untuk orang yang berarti dalam hidup saya, yaitu:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Fabian dan Ibu Lusi Yuslina yang telah mendidik dan membesarkan saya dengan penuh kasih sayang serta selalu mendoakan keberhasilan dan kesuksesan untuk masa depan saya.
2. Kakakku tersayang Ade Oktaviana dan Ade Oktaviani serta keponakanku Adam Akhmar Saputra dan juga keluarga besar yang telah memotivasi dan memberikan dukungan.
3. Almamater tercinta yaitu Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.



## RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Amelia Febi Yuslinda, dilahirkan di Kota Bandar Lampung pada tanggal 20 Mei 2001. Penulis merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Fabian dan Ibu Lusi Yuslina. Adapun riwayat pendidikan penulis yaitu taman kanak-kanak di TK Setia Kawan Panjang yang diselesaikan pada tahun 2007, lalu melanjutkan pendidikan ke jenjang sekolah dasar di SDN 4 Sukaraja yang diselesaikan pada tahun 2013. Setelah itu melanjutkan pendidikan ke jenjang sekolah menengah pertama di SMPN 12 Bandar Lampung, yang diselesaikan pada tahun 2016, kemudian melanjutkan pendidikan ke jenjang sekolah menengah atas di SMAN 10 Bandar Lampung, yang diselesaikan pada tahun 2019.

Jenjang pendidikan selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di salah satu kampus yang berada di Lampung yaitu Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, diterima sebagai mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah melalui jalur SMPTKIN pada tahun 2019. Pada tahun 2022 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Kangkung, Kecamatan Bumi Waras, Bandar Lampung. Kemudian dilanjutkan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 9 Bandar Lampung.



## KATA PENGANTAR

### *Assalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarakatuh*

Alhamdulillahirobil'alamin segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa memberikan kasih sayang dan karunia-Nya, sholawat serta salam selalu tecurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, para sahabat, keluarga dan para pengikutnya, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dalam rangka memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Dalam penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis, dengan segala kerendahan hati mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas bantuan, nasehat, saran, motivasi, dan bimbingan dari berbagai pihak, yaitu kepada yang terhormat:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
3. Bapak Deri Firmansah, M.Pd selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
4. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku Pembimbing I, yang telah memberikan nasehat, pengarahan, dan bimbingan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Anton Tri Hasnanto, M.Pd selaku Pembimbing II, yang telah memberikan nasehat, pengarahan, dan bimbingan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah banyak membantu dan memberikan ilmunya selama menempuh perkuliahan.
7. Ibu Komala, S.Pd, M.M, selaku Kepala Sekolah SDN 1 Tanjung Gading Bandar Lampung yang telah memberikan izin

dan membantu dalam melaksanakan penelitian hingga terselesaikannya skripsi ini.

8. Ibu dan Bapak guru SDN 1 Tanjung Gading Bandar Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan dukungan dan semangat sehingga terselesaikannya skripsi ini.
10. Teman-teman PGMI angkatan 2019, khususnya keluarga besar PGMI A UIN Raden Intan Lampung yang telah berbagi suka duka berjuang, memotivasi, sehingga terselesaikannya skripsi ini.
11. Sahabat-sahabatku Adella Riyanti, Ayu Cahya Utami, Aliffia Syavira, Sylvia Meilan, Arya Kurnia, Ratna Juwita, dan Anna Sundari Andarini yang telah memberikan motivasi serta dukungan.
12. Seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah berjasa membantu penyelesaian penulisan skripsi ini.

Peneliti berharap semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dan keikhlasan semua pihak yang membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Peneliti juga menyadari keterbatasan dan kekurangan yang ada pada penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, kepada para pembaca dalam memberikan masukan dan saran yang bersifat membangun sehingga penelitian ini lebih baik lagi. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

***Wassalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarakatuh***

Bandar Lampung,      Oktober 2023  
Peneliti

**Amelia Febi Yuslinda**  
**NPM. 1911100014**



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN DEPAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>ix</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>x</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>xi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xx</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Penegasan Judul .....	1
B. Latar Belakang Masalah .....	2
C. Identifikasi dan Batasan Masalah .....	12
D. Rumusan Masalah .....	13
E. Tujuan Penelitian.....	13
F. Manfaat Penelitian.....	13
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	14
H. Sistematika Penulisan.....	19
<b>BAB II LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS</b> .....	<b>21</b>
A. Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> .....	21
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> .....	21
2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> .....	25
3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> .....	27
4. Karakteristik Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> .....	29

5. Prinsip-Prinsip Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> .....	29
B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Group Investigation</i> .....	31
1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Group Investigation</i> .....	31
2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Group Investigation</i> .....	32
3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Group Investigation</i> .....	33
C. Kearifan Lokal .....	34
1. Pengertian Kearifan Lokal .....	34
2. Fungsi Kearifan Lokal .....	35
3. Bentuk Kearifan Lokal .....	36
4. Kearifan Lokal Daerah Lampung .....	37
D. Kreativitas Siswa .....	40
1. Pengertian Kreativitas .....	40
2. Ciri-ciri Kreativitas.....	42
3. Indikator Kreativitas Siswa .....	42
4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas .....	44
E. Seni Kolase .....	45
1. Pengertian Seni Kolase.....	45
2. Bahan dan Alat Membuat Kolase .....	47
3. Teknik Dalam Membuat Kolase .....	49
4. Langkah-langkah Membuat Kolase .....	49
F. Mata Pelajaran Seni Budaya .....	50
G. Kurikulum Pendidikan Seni .....	53
H. Kerangka Berfikir .....	57
I. Pengajuan Hipotesis.....	58

**BAB III METODE PENELITIAN..... 61**

A. Waktu dan Tempat Penelitian.....	61
1. Waktu Penelitian.....	61
2. Tempat Penelitian .....	61
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	61
1. Pendekatan.....	61

2. Jenis Penelitian .....	62
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengumpulan Data .....	63
1. Populasi .....	63
2. Sampel .....	64
3. Teknik Pengumpulan Data.....	65
D. Definisi Operasional Variabel .....	67
1. Variabel Independen.....	67
2. Variabel Dependen .....	67
E. Instrumen Penelitian.....	67
F. Uji Persyaratan Instrumen .....	70
1. Uji Validitas .....	70
2. Uji Reabilitas Data .....	71
G. Uji Prasyarat Analisis Data .....	72
1. Analisis Statistik Deskriptif.....	72
2. Analisis Nilai Normalized Gain.....	73
3. Uji Normalitas .....	73
4. Uji Homogenitas .....	73
H. Uji Hipotesis .....	74
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN.....</b>	<b>75</b>
A. Deskripsi Data.....	75
1. Uji Instrumen Penelitian.....	83
2. Uji Prasyarat Analisis Data.....	87
3. Uji Hipotesis.....	91
B. Pembahasan Hasil Penelitian dan Analisis .....	93
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>105</b>
A. Kesimpulan .....	105
B. Rekomendasi .....	105
<b>DAFTAR RUJUKAN.....</b>	<b>107</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Data Observasi Kreativitas Siswa Materi Seni Kolase Kelas IV dan IV B.....	8
Tabel 2.1	Rangkuman Kompetensi Dasar SD.....	55
Tabel 3.1	Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Gorup Design</i> .....	62
Tabel 3.2	Jumlah Siswa Kelas IV SDN 1 Tanjung Gading Bandar Lampung.....	63
Tabel 3.3	Kriteria Tingkat Penguasaan Kreativitas Siswa .....	68
Tabel 3.4	Instrumen Angket Kreativitas Siswa.....	68
Tabel 3.5	Interpretasi Nilai N-Gain .....	73
Tabel 4.1	Hasil Observasi Kreativitas Siswa Kelas IV dan IV B Sebelum Diterapkan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Berbasis Kearifan Lokal.....	75
Tabel 4.2	Data Observasi Kreativitas Siswa Materi Seni Kolase Pada Kelas Eksperimen.....	77
Tabel 4.3	Data Observasi Kreativitas Siswa Materi Seni Kolase Pada Kelas Kontrol .....	77
Tabel 4.4	Hasil Observasi Kreativitas Siswa Kelas IV dan IV B Setelah Diterapkan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Berbasis Kearifan Lokal dan Model Pembelajaran <i>Cooperatif Tipe Group Investigation</i> Berbasis Lingkungan Sekitar.....	78
Tabel 4.5	Data Observasi Kreativitas Siswa Materi Seni Kolase Pada Kelas Eksperimen.....	80
Tabel 4.6	Data Observasi Kreativitas Siswa Materi Seni Kolase Pada Kelas Kontrol .....	81
Tabel 4.7	Deskripsi Data Amatan Angket Kreativitas Siswa Pada Materi Seni Kolase Menggunakan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Berbasis Kearifan Lokal.....	82
Tabel 4.8	Deskripsi Data Amatan Angket Kreativitas Siswa Pada Materi Seni Kolase Menggunakan Model Pembelajaran <i>Cooperatif Tipe Group Investigation</i> Berbasis Lingkungan Sekitar .....	82
Tabel 4.9	Hasil Uji Coba Validitas Angket Kreativitas Siswa .	84



Tabel 4.10	Hasil Uji Reabilitas Angket Kreativitas Siswa.....	85
Tabel 4.11	Kesimpulan Hasil Uji Coba Angket Kreativitas Siswa.....	86
Tabel 4.12	Hasil Nilai N-Gain Kreativitas Materi Seni Kolase..	88
Tabel 4.13	Hasil Uji Normalitas .....	89
Tabel 4.14	Hasil Uji Homogenitas.....	90
Tabel 4.15	Hasil Uji Hipotesis Independent Sample T-Test .....	92



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siger Pepadun.....	39
Gambar 2.2 Siger Saibatin.....	40
Gambar 2.3 Kerangka Berfikir.....	58



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Hasil Observasi Pra Penelitian Kreativitas Siswa Pada Materi Seni Kolase Kelas IV A dan IV B
- Lampiran 2 Hasil Observasi Penelitian Kreativitas Siswa Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbasis Kearifan Lokal dan Model Pembelajaran *Cooperativ Tipe Group Investigation* Berbasis Lingkungan Sekitar
- Lampiran 3 Hasil Observasi Penelitian Kreativitas Siswa Setelah Menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbasis Kearifan Lokal dan Model Pembelajaran *Cooperativ Tipe Group Investigation* Berbasis Lingkungan Sekitar
- Lampiran 4 Lembar Observasi Kreativitas Siswa
- Lampiran 5 Lembar Observasi Penelitian Kreativitas Siswa Materi Seni Kolase Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran Di Kelas IV A Dan IV B
- Lampiran 6 Lembar Observasi Penelitian Kreativitas Siswa Materi Seni Kolase Setelah Menggunakan Model Pembelajaran Di Kelas IV A Dan IV B
- Lampiran 7 Format Wawancara Dengan Guru
- Lampiran 8 Data Responden Uji Coba
- Lampiran 9 Data Responden Sampel Penelitian Kelas Eksperimen
- Lampiran 10 Data Responden Sampel Penelitian Kelas Kontrol
- Lampiran 11 Kisi-Kisi Instrumen Angket Uji Coba Kreativitas Siswa
- Lampiran 12 Angket Uji Coba Kreativitas Siswa Materi Seni Kolase Kelas IV SDN 1 Tanjung Gading Bandar Lampung
- Lampiran 13 Hasil Uji Coba Instrumen Angket Kreativitas Siswa
- Lampiran 14 OUTPUT SPSS Versi 25 Hasil Uji Validitas
- Lampiran 15 Uji Validitas
- Lampiran 16 OUTPUT SPSS Versi 25 Hasil Uji Reabilitas
- Lampiran 17 Silabus Pembelajaran
- Lampiran 18 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kelas Eksperimen)
- Lampiran 19 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kelas Kontrol)
- Lampiran 20 Kisi-Kisi Angket Kreativitas Siswa

- Lampiran 21 Angket Awal (Pretest) Kreativitas Siswa Materi Seni Kolase Kelas IV SDN 1 Tanjung Gading Bandar Lampung
- Lampiran 22 Angket Akhir (Posttest) Kreativitas Siswa Materi Seni Kolase Kelas IV SDN 1 Tanjung Gading Bandar Lampung
- Lampiran 23 Hasil Angket Awal (Pretest) Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol
- Lampiran 24 Hasil Angket Akhir (Posttest) Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol
- Lampiran 25 Hasil Perhitungan Nilai *N-Gain* Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol
- Lampiran 26 Hasil Uji Normalitas SPSS *Versi 25*
- Lampiran 27 Hasil Uji Homogenitas SPSS *Versi 25*
- Lampiran 28 Hasil Uji Hipotesis *Independent Sample T-Test* SPSS *Versi 25*
- Lampiran 29 Deskripsi Data Angket Pretest Dan Posttest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol SPSS *Versi 25*
- Lampiran 30 Surat Pra Penelitian
- Lampiran 31 Surat Balasan Pra Penelitian
- Lampiran 32 Surat Penelitian
- Lampiran 33 Surat Balasan Penelitian
- Lampiran 34 Surat Keterangan Validasi
- Lampiran 35 Lembar Pengesahan Proposal
- Lampiran 36 Dokumentasi





# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Penegasan Judul

Sebelum peneliti menyusun skripsi secara sistematis, peneliti harus menentukan judul untuk menghindari kesalahpahaman. Judul merupakan hal yang sangat penting dari suatu karya ilmiah, karena judul akan memberikan gambaran tentang keseluruhan isi skripsi. Oleh karena itu, penulis perlu menjelaskan istilah kata yang menjadi judul skripsi ini. Adapun judul skripsi yang dimaksudkan adalah **“Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV di SD Negeri 1 Tanjung Gading Bandar Lampung”**. Adapun uraian pengertian istilah yang terdapat dalam judul ini yaitu, sebagai berikut :

#### 1. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Model Pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran inovatif yang menggunakan proyek sebagai media tugas utama. Dalam hal ini tentu melibatkan peserta didik untuk secara aktif dalam proses pembelajaran dan kegiatan pemecahan masalah, serta peserta didik dapat menghasilkan produk bersama kelompoknya. Pembelajaran dengan model PjBL mengajak siswa untuk mencari dan mengolah informasi secara mandiri dengan tujuan agar siswa bisa mengembangkan nilai kreativitas mereka.<sup>1</sup>

#### 2. Kearifan Lokal

Secara etimologis, kearifan berarti kemampuan seseorang dalam memanfaatkan akal pikirannya guna menyikapi sebuah kejadian, obyek atau situasi. Sedangkan lokal bermakna ruang interaksi dimana peristiwa maupun

---

<sup>1</sup>Yofita Sari et al., “Penerapan Model Pembelajaran *Project-Based Learning* Pada Mata Pelajaran SBdP Materi Kerajinan Ikat Celup Di Sekolah Dasar,” *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11 (2022): 870–789.

situasi tersebut terjadi.<sup>2</sup> Dapat disimpulkan kearifan lokal merupakan tata nilai atau perilaku hidup masyarakat lokal dalam berinteraksi dengan lingkungan tempat hidupnya secara arif. Semua bentuk kearifan lokal ini dihayati, dipraktekkan, diajarkan dan diwariskan dari generasi ke generasi sekaligus membentuk pola perilaku manusia terhadap sesama manusia.

### 3. Kreativitas

Menurut Supriadi kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.<sup>3</sup>

## B. Latar Belakang Masalah

Ilmu pendidikan mempunyai pengaruh terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi. Berpikir tingkat tinggi dikaitkan dengan berpikir kritis, berpikir kreatif, dan kemajuan teknologi metakognitif yang sangat membantu proses berpikir.<sup>4</sup> Pendidikan seni merupakan salah satu usaha untuk meningkatkan kecakapan kognitif serta kreatif anak didik dalam proses kegiatan pembelajaran berdasarkan norma atau aturan estetika yang telah ditentukan. Selain itu, pendidikan seni juga mempunyai tujuan lain yaitu untuk membina anak didik agar menjadi individu yang berjiwa seni serta mampu mengolah suatu karya seni dengan kreativitas yang dimilikinya sendiri. Beberapa aspek yg harus diperhatikan dalam pendidikan seni di antaranya yaitu kepekaan, kesungguhan, kesadaran kelompok, dan daya dalam mencipta.<sup>5</sup>

---

<sup>2</sup>Abdulsyani et al., "Nilai Kearifan Lokal Sakai Sambayan (Studi Pada Kehidupan Masyarakat Adat Di Desa Maja, Kecamatan Kalianda Lampung Selatan)," *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Sosial Dan Ilmu Budaya* 22, no. 1 (2020): 91–105.

<sup>3</sup> Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019). 8.

<sup>4</sup> Syofnidah Ifrianti et al., "The Effect Size Test of Talking Stick Learning Model on Students' Critical Thinking Skills," *Journal of Physics: Conference Series* 1467, no. 1 (2020), <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1467/1/012061>.

<sup>5</sup> Nor Anisa, Husin, and Hikmatu Ruwaida, "Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBdP) Di Madrasah Berbasis Kearifan Lokal," *Prosiding Seminar Nasional Kahuripan....*, 2020, 87–90.

Pendidikan seni di Sekolah Dasar (SD) biasa dikenal dengan istilah Seni Budaya. Seni Budaya merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD) dan keberadaannya sangat diperlukan karena dapat membuka peluang bagi siswa untuk dapat berperan serta pada beranekaragam keahlian yang bermanfaat untuk mendorong dan menumbuhkan imajinasi siswa dalam berkreasi menghasilkan suatu produk yang baru.

Pembelajaran Seni di Sekolah Dasar (SD) yang dikenal sebagai pelajaran seni budaya, salah satunya meliputi seni rupa. Seni Budaya mencakup seni rupa, seni budaya, seni tari, seni musik dan seni drama. Seni rupa adalah salah satu cabang kesenian, seni rupa merupakan ungkapan gagasan dan perasaan manusia yang diwujudkan melalui pengolahan median dan penataan elemen serta prinsip-prinsip desain. Seni rupa merupakan realisasi imajinasi yang tanpa batas dan tidak ada batasan dalam berkarya seni. Sehingga dalam berkarya seni tidak akan kehabisan ide dan imajinasi.<sup>6</sup>

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa melalui pembelajaran Seni Budaya dapat menumbuhkan kepekaan estetis dan artistik anak yang bisa membentuk sikap cerdas dan kritis, apresiatif dan kreatif terhadap peserta didik dengan keseluruhan.

Kreativitas menurut Santrock yang dikutip oleh Fia Alifah yaitu suatu kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan segala cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Kreativitas menuntut suatu hal yang unik atau yang baru diperbuat oleh anak tersebut, hal ini senada dengan ciri anak usia dini yaitu mereka memiliki sifat rasa ingin tahu yang besar, setelah mereka mengetahui selanjutnya mereka akan masuk pada tahap yang lebih tinggi yaitu mencipta sesuatu hal yang baru. Sesuai dengan yang dikatakan Drevdahl yang mengungkapkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan produk,

---

<sup>6</sup>Suhardi Pranoto, *Seni Budaya Dan Keterampilan Pedoman Guru Sekolah Dasar* (SAKURA PUTRA SURABAYA, 2021) . 125.



komposisi, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya hal tersebut baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya.<sup>7</sup>

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu pola perilaku siswa untuk menciptakan pemikiran sehingga menghasilkan ide-ide, kegiatan yang unik dan menarik minat banyak orang atau sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan baru dalam upaya pemecahan masalah.

Kreativitas merupakan suatu tuntutan pendidikan dan kehidupan yang penting pada saat ini. Individu dan organisasi yang kreatif akan selalu dibutuhkan oleh lingkungan karena mereka mampu memenuhi kebutuhan lingkungan yang terus berubah. Kreativitas dibutuhkan oleh setiap manusia termasuk anak usia dini, agar hidup mereka menjadi lebih bervariasi, dinamis, serta menyenangkan. Maxim mengungkapkan bahwa pada anak tertentu dapat menampilkan derajat kreativitas yang lebih tinggi dibanding anak lain, meski demikian harus dipahami bahwa tidak anak yang tidak memiliki kreativitas sama sekali. Oleh sebab itu, seorang guru harus yakin bahwa anak-anak didik mereka semua kreatif, hanya bagaimana lingkungan merangsang kemunculan kreativitas mereka. Dalam Islam terdapat ayat Al-qur'an yang menerangkan tentang perintah kreativitas secara tersirat dalam surah Al-Baqarah ayat 219. Allah SWT berfirman:

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ  
وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَّفْعِهِمَا  
وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَفْوَ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ  
اللَّهُ لَكُمْ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ

<sup>7</sup>Fia Alifah Putri, "Analisis Perkembangan Seni Kreativitas Siswa Kelas Rendah Muhammadiyah Pajangan 2 Yogyakarta," *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education* 3, no. 1 (2020): 1–9, <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v3i1.4603>.

*"Mereka bertanya kepadamu tentang khamr dan judi. Katakanlah: "pada keduanya terdapat dosa yang besar dan beberapa manfaat bagi manusia, tetapi dosa keduanya lebih besar daripada manfaatnya". Dan mereka bertanya kepadamu apa yang mereka nafkahkan. Katakanlah: "Yang lebih dari keperluan". Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir."*

Kalimat terakhir dari ayat di atas "Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir" menurut beberapa penafsiran bahwasanya Islam memberikan kebebasan dalam hal kreativitas pada umatnya untuk berkreasi dengan akal pikirannya dan dengan hati nuraninya dalam menyelesaikan persoalan-persoalan hidup didalamnya sehingga umat manusia sangat didorong untuk berpikir kreatif.

Sedemikian pentingnya pengembangan kreativitas terutama pada jenjang peserta didik usia muda, yang kita pahami usia kelas awal SD adalah seusia emas (*golden age*) yaitu pada rentang usia dari 6 tahun sampai 8 tahun, dimana semua potensi akan berkembang sangat pesat pada masa itu. Peserta didik dikatakan kreatif jika melakukan suatu pemecahan masalah melalui cara yang berbeda atau tidak seperti biasanya. Kreativitas merupakan hasil dari kerjasama otak kanan dan otak kiri. Kedua otak ini menggabungkan kinerja imajinasi dan kondisi riil atau kondisi yang sesungguhnya sehingga tercipta sesuatu yang baru. Kreativitas itu adalah 1% ide yang merupakan pemikiran dan 99% aksi yaitu sebuah tindakan seperti yang dikatakan oleh Andi Yudha Asfandiyar seorang pemerhati dan praktisi dunia anak.

Maka dari itu, kreativitas perlu dikembangkan sejak anak-anak, dalam hal ini anak usia dini yang memiliki kreativitas tinggi di sekolah hendaknya tidak diabaikan, akan tetapi kemampuan tersebut harus dikembangkan dan di dukung baik di lingkungan sekolah maupun keluarga, sehingga anak dapat mengeksplor kemampuannya tersebut.

Kolase adalah sebuah teknik menempel berbagai macam unsur kedalam suatu bingkai sampai menghasilkan suatu karya seni yang baru. Menurut Pamadhi dan Sukardi menjelaskan "kolase sebagai karya seni dua dimensi yang menggunakan bahan

yang bermacam-macam selama bahan dasar tersebut dapat dipadukan dengan bahan dasar lain yang menyatu menjadi karya yang utuh dan dapat mewakili ungkapan perasaan estetis pembuatnya”. Selanjutnya saat melakukan kegiatan kolase anak dapat menuangkan ide yang ada dipikirkannya ke dalam bentuk kolase sehingga menjadi sebuah karya seni dapat dilihat langsung oleh orang lain.<sup>8</sup> Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran seni kolase mempunyai banyak fungsi, untuk peserta didik bisa disajikan selaku wadah untuk menyalurkan kreativitas dan melatih kemampuan mengapresiasi serangkaian menanamkan nilai – nilai bangsa disebabkan proses dari pembuatan seni kolase mengutamakan ketelitian, keseriusan dan kehati-hatian sehingga secara tidak langsung membentuk kepribadian siswa menjadi tertuju dalam memahami kemampuan, kelebihan dan kekurangan yang dimiliki untuk bisa mengatasi diri untuk meningkatkan kualitas diri.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti melakukan pra penelitian yang dilakukan di SDN 1 Tanjung Gading Bandar Lampung untuk melihat sejauh mana pembelajaran SBDP mulai dari cara guru mengajar di kelas hingga respon siswa dalam menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru. Pra penelitian ini juga sebagai memperkuat dugaan peneliti yaitu mengenai penggunaan model pembelajaran oleh guru dapat mempengaruhi kreativitas siswa terhadap pembelajaran yang diterimanya.

Berdasarkan hasil pra penelitian yaitu wawancara dengan guru kelas IV A yaitu ibu Riska Sari, S.Pd dan guru kelas IV B yaitu ibu Henni Puspita Sari, S.Pd pada tanggal 16 Maret 2023 didapatkan informasi bahwasannya guru sudah menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Contohnya seperti model pembelajaran diskusi, model pembelajaran teman sejawat, dan model pembelajaran berbentuk game. Akan tetapi, meskipun guru sudah menggunakan berbagai model pembelajaran yang bervariasi hasil kreativitas siswa masih tergolong rendah.

---

<sup>8</sup>Rismayanti, “Kemampuan Peserta Didik Dalam Membuat Karya Kolase Dengan Pemanfaatan Pelepeh Pisang Kering Melalui Pendekatan Saintifik Di Kelas IV SD Negeri 12 Banda Aceh,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, no. 4 (2018): 132–37.

Begitupun dalam proses pembelajaran berlangsung, masih banyak siswa yang tidak memperhatikan guru saat aktivitas belajar, masih banyak siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran, kondisi belajar yang kurang kondusif, masih banyak siswa yang mengobrol bersama temannya, dan jarang melakukan percobaan dan diberikan proyek.

Hal ini juga didukung dengan hasil observasi pra penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti menyatakan bahwa kreativitas siswa pada umumnya masih rendah, sehingga menyebabkan tidak terpenuhinya indikator-indikator dalam kreativitas siswa seperti dalam indikator kelancaran yaitu siswa tidak berani mengajukan pertanyaan selama kegiatan pembelajaran, terdapat beberapa siswa merasa sulit menyelesaikan suatu permasalahan yang diberikan oleh guru saat pembelajaran, beberapa siswa memerlukan waktu yang lama saat menemukan ide. Dalam indikator kelenturan yaitu terdapat beberapa siswa tidak berani mengemukakan pendapat ketika sedang berdiskusi saat pembelajaran, beberapa siswa tidak berusaha menyelesaikan sendiri tugasnya.

Dalam indikator keaslian yaitu masih banyak siswa yang belum dapat membuat hasil karyanya yang berbeda dengan lainnya, terdapat beberapa siswa yang belum dapat membuat hasil karyanya sendiri dan masih sama dengan teman lainnya. Dalam indikator elaborasi yaitu beberapa siswa tidak dapat mengekspresikan imajinasinya pada hasil karyanya sendiri, terdapat beberapa siswa belum dapat mengkomunikasikan dan mengembangkan ide terhadap hasil karyanya dengan terperinci. Dalam indikator keuletan dan kesabaran yaitu masih banyak siswa yang kurang tekun dan mudah bosan pada saat membuat tugas, karena merasa sulit, dan beberapa siswa tidak bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, dan beberapa siswa bermain-main dengan temannya dan mengobrol.

Semua itu dapat dilihat pada hasil perolehan data pada saat pra penelitian di SDN 1 Tanjung Gading Bandar Lampung mengenai data observasi kreativitas siswa yang tertuang dalam tabel berikut:

**Tabel 1. 1**  
**Data Observasi Kreativitas Siswa Materi Seni Kolase Kelas**  
**IV A dan IV B<sup>9</sup>**  
**Kelas IV A**

Kreativitas Siswa		Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Rendah	$X \leq 35$	4	13,33%
Rendah	$35 < X \leq 45$	15	50,00%
Sedang	$45 < X \leq 55$	3	10,00%
Tinggi	$55 < X \leq 65$	5	16,67%
Sangat Tinggi	$65 < X$	3	10,00%
Jumlah		30	100%

*Sumber: Hasil Pra-Penelitian Observasi Kreativitas Siswa Materi Seni Kolase Kelas IV A SDN 1 Tanjung Gading Bandar Lampung, pada tanggal 17 Maret 2023.*

**Kelas IV B**

Kreativitas Siswa		Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Rendah	$X \leq 35$	5	17,24%
Rendah	$35 < X \leq 45$	16	55,17%
Sedang	$45 < X \leq 55$	2	6,90%
Tinggi	$55 < X \leq 65$	4	13,79%
Sangat Tinggi	$65 < X$	2	6,90%
Jumlah		29	100%

*Sumber: Hasil Pra-Penelitian Observasi Kreativitas Siswa Materi Seni Kolase Kelas IV B SDN 1 Tanjung Gading Bandar Lampung, pada tanggal 17 Maret 2023.*

Berdasarkan data awal dari observasi yang diperoleh dari kelas IV A menunjukkan bahwa dari 30 siswa terdapat 4 siswa memiliki kriteria kreativitas yang sangat rendah dalam belajar

---

<sup>9</sup> Hasil observasi siswa kelas IV di SDN 1 Tanjung Gading Bandar Lampung, pada tanggal 17 Maret 2023.



seni kolase dengan persentase 13,33%, terdapat 15 siswa memiliki kriteria kreativitas yang rendah dalam belajar seni kolase dengan persentase 50,00%, terdapat 3 siswa memiliki kriteria kreativitas yang sedang dalam belajar seni kolase dengan persentase 10,00%, terdapat 5 siswa memiliki kriteria kreativitas yang tinggi dalam belajar seni kolase dengan persentase 16,67%, dan 3 siswa memiliki kriteria kreativitas yang sangat tinggi dalam belajar seni kolase dengan persentase 10,00%. Kemudian data awal dari observasi yang diperoleh dari kelas IV B menunjukkan bahwa dari 29 siswa terdapat 5 siswa memiliki kriteria kreativitas yang sangat rendah dalam belajar seni kolase dengan persentase 17,24%, terdapat 16 siswa memiliki kriteria kreativitas yang rendah dalam belajar seni kolase dengan persentase 55,17%, terdapat 2 siswa memiliki kriteria kreativitas yang sedang dalam belajar seni kolase dengan persentase 6,90%, terdapat 4 siswa memiliki kriteria kreativitas yang tinggi dalam belajar seni kolase dengan persentase 13,79%, dan 2 siswa memiliki kriteria kreativitas yang sangat tinggi dalam belajar seni kolase dengan persentase 6,90%. Pada data di atas, menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang memiliki rendahnya kreativitas dalam belajar seni kolase.

Berdasarkan permasalahan di atas, model pembelajaran merupakan salah satu aspek yang penting dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat memfasilitasi kemampuan kreativitas siswa yaitu model pembelajaran *Project Based Learning*. Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan pada kreativitas siswa secara kelompok dan berkolaborasi untuk memecahkan suatu masalah. Menurut Surya model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan pembelajaran yang berpusat kepada siswa (*student centered*) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dalam hal ini siswa diberi peluang untuk bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya. Menurut Cahyana model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai inti pembelajaran. Selanjutnya menurut Dasep Bayu “Model *Project*

*Based Learning* atau dikenal dengan pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran inovatif yang menekankan pada pembelajaran kontekstual melalui aktivitas yang kompleks”.<sup>10</sup>

Menurut MacDonell mengemukakan pula bahwa pendekatan proyek memungkinkan peserta didik untuk menggunakan semua keterampilan dan karakter bahwa mereka perlu mengatasi masalah atau pertanyaan sepanjang hidup mereka. Peserta didik yang mengambil bagian dalam sebuah proyek didorong untuk mengajukan pertanyaan; mencari informasi; menafsirkan informasi (visual dan tekstual) yang mereka lihat, dengar, atau baca; mencatat temuan mereka dengan bantuan media tertentu, bantuan dari pendidik atau pustakawan; merencanakan, berdebat, berdiskusi, dan membuat keputusan; menunjukkan pemahaman baru mereka melalui gambar, grafik, model, video, atau teks; bekerja untuk menampilkan informasi dan mengkonstruksinya; berbagi pengetahuan mereka dengan orang lain; bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama; mengenali bahwa setiap orang memiliki keahlian khusus yang dapat dimanfaatkan sesuai proyeknya; menampilkan semua disposisi intelektual dan sosial yang penting yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah dunia nyata.<sup>11</sup>

*Project Based Learning* adalah usaha untuk menciptakan praktik pembelajaran baru yang mencerminkan lingkungan di mana peserta didik sekarang tinggal dan belajar. Lingkungan sebagai objek belajar yang nyata baik dilakukan secara mandiri ataupun kelompok untuk memperoleh pengetahuan. Pembelajaran lingkungan yang nyata dalam melestarikan lingkungan didapatkan peserta didik melalui kehidupan disekitarnya. Kehidupan sekitar yang dapat mendukung pelestarian lingkungan ialah melalui kearifan lokal.<sup>12</sup> Kearifan

---

<sup>10</sup> Winda Arisya, dkk, “Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kreativitas Siswa Membuat Karya Dekoratif,” *Global Journal Teaching Professional* 1, no. 2 (2022): 95–113.

<sup>11</sup> Leli Halimah dan Iis Marwati, *Project Based Learning Untuk Pembelajaran Abad 21* (Bandung: PT Refika Aditama, 2022). 19-20.

<sup>12</sup>Bunga Dwi Immaniar, Sumarmi Sumarmi, and I Komang Astina, “Pembelajaran Lingkungan Berbasis Kearifan Lokal Dengan Model Experiential

lokal segala sesuatu yang merupakan potensi dari suatu daerah serta hasil pemikiran manusia maupun hasil karya manusia yang mengandung nilai yang arif dan bijaksana serta diwariskan secara turun temurun sehingga menjadi ciri khas daerah tersebut.

Kearifan lokal dalam pembelajaran sebagai untuk meningkatkan rasa cinta kearifan lokal dilingkungkannya serta sebagai upaya menjaga eksistensi kearifan lokal ditengah derasnya arus globalisasi. Kearifan lokal bukan hanya tepat diterapkan dalam pembelajaran yang bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan siswa serta sebagai penanaman karakter dan membekali siswa untuk menghadapi segala permasalahan diluar sekolah. Dikarenakan penyelenggaraan pendidikan memiliki peran strategis dalam pengenalan serta pewarisan budaya maka pembelajaran berbasis kearifan lokal sangat tepat diterapkan disekolah. Khususnya sekolah dasar karena sekolah dasar adalah adalah tahap awal peserta didik memperoleh pengetahuan dan sebagai dasar sebelum melangkah menuju pengetahuan seterusnya dalam tingkatan yang lebih tinggi.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbasis Kearifan Lokal merupakan model pembelajaran yang menekankan pada kreativitas siswa secara kelompok dan berkolaborasi untuk memecahkan suatu masalah melalui proyek seni kolase pada pembelajaran Seni Budaya serta memberi kesempatan memunculkan ide-ide atau gagasan yang sekreatif mungkin untuk menyelesaikan masalah tersebut. Selain itu, kearifan lokal ke dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya ini diharapkan siswa akan memiliki pemahaman tentang kearifan lokalnya sendiri, sehingga menimbulkan kecintaan terhadap budayanya sendiri dan meningkatnya nilai nasionalisme siswa terhadap budaya lokalnya akan dapat ditumbuhkan, bahkan ditingkatkan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk membuat penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV di SD Negeri 1 Tanjung Gading Bandar Lampung”**.

## C. Identifikasi dan Batasan Masalah

### 1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru sudah menggunakan berbagai model pembelajaran yang bervariasi namun hasil kreativitas siswa masih tergolong rendah.
2. Dalam proses pembelajaran berlangsung, masih banyak siswa yang tidak memperhatikan guru bahkan mengobrol dengan temannya saat aktivitas belajar.
3. Masih kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
4. Rendahnya kreativitas siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya dalam belajar seni kolase.

### 2. Batasan Masalah

Agar peneliti lebih terarah, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti berdasarkan identifikasi masalah yaitu:

1. Model pembelajaran yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *project based learning* berbasis kearifan lokal.
2. Penelitian ini berfokus pada kelas IV di SDN 1 Tanjung Gading Bandar Lampung.
3. Penelitian ini berfokus pada pengaruh model pembelajaran *project based learning* berbasis kearifan lokal terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV di SDN 1 Tanjung Gading Bandar Lampung.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah peneliti dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *project based learning* berbasis kearifan lokal terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV di SD Negeri 1 Tanjung Gading Bandar Lampung?”.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat diketahui tujuan penelitian sebagai berikut : “Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *project based learning* berbasis kearifan lokal terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV di SD Negeri 1 Tanjung Gading Bandar Lampung.”

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dalam dunia pendidikan dalam pembelajaran SBdP bahwa model *Project Based Learning* berbasis kearifan lokal dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

##### **2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain :

###### **a. Bagi Sekolah**

Menjadikan hasil penelitian ini sebagai salah satu bahan pertimbangan serta sumbangan pemikiran dalam usaha memberikan variasi dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran SBdP pada seni kolase dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis kearifan lokal sehingga dapat menjadi salah satu model pembelajaran di sekolah.

**b. Bagi Pendidik**

Memberikan motivasi agar di dalam proses pembelajaran menerapkan Model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis kearifan lokal sehingga dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas IV pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya.

**c. Bagi Peserta Didik**

Menumbuhkan semangat belajar, terbentuknya suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, dan juga dapat meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran.

**d. Bagi Peneliti**

Menambah wawasan mengenai model pembelajaran *Project Based Learning (PjBl)* berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran Seni Budaya dan sebagai pedoman perbandingan maupun referensi bagi peneliti yang melakukan penelitian sejenis dikemudian hari.

**G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan**

Guna kesempurnaan dan kelengkapan penelitian ini, maka peneliti merujuk beberapa penelitian terdahulu yang pokok permasalahannya hamper sama dan relevan. Beberapa penelitian yang relevan yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Rafik yang berjudul “Telaah Literatur: Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Kreativitas Siswa Guna Mendukung Pembelajaran Abad 21”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek berpengaruh secara signifikan terhadap daya kreativitas, siswa mampu berpikir lancar, berpikir luwes, orisinil, elaborasi dan kemampuan evaluasi. Begitu pula dengan hasil belajar yang meningkat setelah melakukan pembelajaran berbasis proyek sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar



siswa.<sup>13</sup> Berdasarkan uraian di atas penelitian yang relevan memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Persamaannya yaitu terletak pada model pembelajaran *Project Based Learning* dan variabel yang akan diteliti yaitu kreativitas siswa. Adapun perbedaannya terletak pada jenis penelitiannya yaitu penelitian yang relevan menggunakan jenis penelitian studi pustaka (*library research*) dan penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan jenis penelitian kuantitatif.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Latifatus Fitri yang berjudul “Pengaruh *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan model *Project Based Learning* terhadap kreativitas siswa kelas X ATPH pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Nurul Huda Kapongan, dimana  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $5,156 > 2,055$  sehingga  $H_a$  diterima. Adapun hasil pengujian hipotesis yaitu  $H_a$  diterima yang artinya terdapat pengaruh model *Project Based Learning* terhadap kreativitas siswa kelas X ATPH pada mata pelajaran simulasi digital, dimana nilai  $r_{hitung} < r_{tabel} = 0,711 < 0,374$  dengan keputusan signifikan.<sup>14</sup> Berdasarkan uraian di atas penelitian yang relevan memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Persamaannya yaitu penggunaan model pembelajaran *project based learning* dan variabel yang akan diteliti yaitu kreativitas siswa. Adapun perbedaannya yaitu pada mata pelajaran dan subjek penelitian. Pada penelitian yang relevan menggunakan mata pelajaran simulasi digital dan subjek penelitiannya pada siswa kelas X SMK Nurul Huda

---

<sup>13</sup>Muhammad Rafik et al., “Telaah Literatur: Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Kreativitas Siswa Guna Mendukung Pembelajaran Abad 21,” *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 5, no. 1 (2022): 80–85, <https://doi.org/10.21009/jpi.051.10>.

<sup>14</sup>Latifatus Fitri, D Yuliana, and F Jaya, “Pengaruh *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital,” *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, no. 4 (2021): 39–48, <https://ojs.cbn.ac.id/index.php/jukanti/article/view/270>.

Kapongan. Sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan mata pelajaran SBdP dan subjek penelitiannya pada siswa kelas IV di SDN 1 Tanjung Gading Bandar Lampung.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nadia Risya Faridah yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi dan Literasi Digital Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran PjBL (*project based learning*) efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi dan literasi digital pada peserta didik kelas V MI AL-Fithrah Surabaya. Dengan perolehan nilai signifikan sebesar  $0,107 < 0,05$  menunjukkan hasil bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari variabel independent (X) terhadap semua variabel dependen (Y1 dan Y2). Hal ini terlihat pada pengaruh yang terjadi di kelas eksperimen yang diberikan perlakuan model pembelajaran PjBL (*project-based learning*) lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.<sup>15</sup> Berdasarkan uraian di atas penelitian yang relevan memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Persamaan penelitian relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu penggunaan model pembelajaran *project based learning*. Adapun perbedaannya yaitu pada variabel yang diukur, tempat penelitian, dan subjek penelitian. Variabel yang diukur pada penelitian relevan yaitu kemampuan literasi numerasi dan literasi digital peserta didik Madrasah Ibtidaiyah, sedangkan variabel penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu kreativitas siswa di SDN 1 Tanjung Gading Bandar Lampung, tempat penelitian pada penelitian relevan dilakukan di MI AL-Fithrah Surabaya, sedangkan tempat

---

<sup>15</sup>Nadia Risya Faridah, Eka Nur Afifah, and Siti Lailiyah, “Efektivitas Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Dan Literasi Digital Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 1 (2022): 709–16, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2030>.

penelitian yang akan peneliti lakukan di SDN 1 Tanjung Gading Bandar Lampung, dan subjek pada penelitian relevan yaitu kelas V MI AL-Fithrah Surabaya, sedangkan subjek yang akan peneliti lakukan yaitu kelas IV di SDN 1 Tanjung Gading Bandar Lampung.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Husnul Khatimah, Suhirman, Raahanah, yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Berpikir dan Literasi Sains Siswa SMAN 1 Gerung Tahun 2018/2019”. Penelitian ini menggunakan penelitian quasi-eksperimen, dengan desain *pretest-posttest group* kontrol. Pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh dengan jumlah sampel 67 orang. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 1 Gerung Tahun 2018/2019. Data kreativitas berpikir diambil dengan tes pilihan ganda beralasan, dan data literasi sains diambil dengan tes pilihan ganda biasa. Uji hipotesis menggunakan MANOVA. Berdasarkan hasil analisis, data dapat disimpulkan sebagai berikut; 1) Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *project based learning* terhadap literasi sains secara multivariat ( $\text{sig}=0,022 < 0,05$ ); 2) Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas berpikir dan literasi sains ( $\text{sig}=0,033 < 0,05$ ); 3) Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *project based learning* terhadap literasi sains ( $\text{sig}=0,047 < 0,05$ ).<sup>16</sup> Berdasarkan uraian di atas penelitian yang relevan memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Persamaan penelitian relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu penggunaan model pembelajaran *project based learning*. Adapun perbedaannya yaitu mata pelajaran, tempat dan subjek penelitian. Pada penelitian relevan mata pelajarannya yaitu Sains sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu Seni Budaya dan

---

<sup>16</sup>Husnul Khatimah, Raahanah, and Suhirman, “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Berpikir Dan Literasi Sains Siswa SMAN 1 Gerung Tahun 2018/2019,” *Spin Jurnal Kimia & Pendidikan Kimia* 2, no. 1 (2020): 13–26, <https://doi.org/10.20414/spin.v2i1.2000>.

Prakarya, tempat penelitian pada penelitian relevan dilakukan di SMAN 1 Gerung, sedangkan tempat penelitian yang akan peneliti lakukan di SDN 1 Tanjung Gading Bandar Lampung, dan subjek pada penelitian relevan yaitu kelas XI SMAN 1 Gerung Tahun 2018/2019, sedangkan subjek yang akan peneliti lakukan yaitu kelas IV di SDN 1 Tanjung Gading Bandar Lampung.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Soffi Nurhalizza Utami yang berjudul “Model *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani”. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan jumlah sampel 36 orang siswa kelas XI MIPA 2 yang diambil dengan teknik *purposive sampling* dimana kriteria sampel berdasarkan kelas yang bersedia diberi *treatment*. Data penelitian ini dilakukan dengan one group pretest-posttest design dengan menggunakan angket kreativitas siswa menggunakan skala likert yang disebarkan pada awal dan akhir pertemuan. Hasil penelitian diperoleh melalui uji normalitas data dengan hasil yang menyatakan bahwa data pretest  $0,112 > 0,05$  dan posttest  $0,094 > 0,05$  dari hasil penelitian menunjukkan data berdistribusi normal serta melalui perhitungan uji homogenitas yang menunjukkan nilai sig  $0,738 >$  dari  $0,05$  bahwa data hasil *pretest-posttest* menyatakan data berdistribusi homogen dan perhitungan uji-t yang didapatkan nilai Sig. (*two-tailed*)  $0,001 < 0,05$  menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Maka dapat disimpulkan dari hasil penelitian yang dilakukan dapat dinyatakan adanya pengaruh model *project based learning* terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMA Negeri 1 Cilamaya.<sup>17</sup> Berdasarkan uraian di atas penelitian yang relevan memiliki persamaan dan perbedaan dengan

---

<sup>17</sup>Soffi Nurhalizza Utami, Resty Gustiawati, and Tedi Purbangkara, “Model *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani,” *Jurnal Porkes ( Jurnal Pendidikan Olahraga Kesehatan & Rekreasi )* 5, no. 2 (2022): 442–50, <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i2>.

penelitian yang peneliti lakukan. Persamaan penelitian relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu penggunaan model pembelajaran *project based learning* dan variabel yang diukur yaitu kreativitas siswa. Adapun perbedaannya yaitu mata pelajaran, tempat dan subjek penelitian. Pada penelitian relevan mata pelajarannya yaitu Pendidikan Jasmani sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu Seni Budaya dan Prakarya, tempat penelitian pada penelitian relevan dilakukan di SMA Negeri 1 Cilamaya, sedangkan tempat penelitian yang akan peneliti lakukan di SDN 1 Tanjung Gading Bandar Lampung, dan subjek pada penelitian relevan yaitu kelas XI MIPA 2, sedangkan subjek yang akan peneliti lakukan yaitu kelas IV di SDN 1 Tanjung Gading Bandar Lampung.

## **H. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan berisi informasi mengenai materi dan hal secara terbatas dari tiap-tiap bab. Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi sub-sub bab penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisi teori yang digunakan dan hipotesis yang diajukan. Uraian bab ini adalah tentang teori-teori penelitian yang menjelaskan variabel-variabel penelitian yang dilakukan. Landasan teori diambil dari berbagai sumber yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian yang dilakukan. Pengajuan hipotesis menggambarkan jawaban tentatif yang diajukan dari penelitian yang dilakukan yang dijadikan pedoman dalam melakukan penelitian.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab ini berisi sub-sub bab tempat dan waktu penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, populasi, sampel, dan teknik pengumpulan data, definisi operasional variabel,

instrument penelitian, uji validitas dan reabilitas serta teknik analisis data.

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini membahas tentang deskripsi data dan pembahasan hasil penelitian serta analisis. Uraian bab ini memaparkan data dari hasil penelitian yang diperoleh di lapangan serta dari referensi terkait. Bab ini berisi uraian tentang pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan serta analisis terhadap keluaran yang diperoleh.

#### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian. Uraian bab ini menyimpulkan hasil penelitian yang telah dilakukan beserta uraian rekomendasi untuk kelanjutan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti.





## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Model Pembelajaran *Project Based Learning*(PjBL)

#### 1. Pengertian Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata model mengandung pengertian sebagai pola (contoh, acuan, ragam, dan sebagainya) dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan. Menurut Wiyani model dalam proses pembelajaran adalah pola pembelajaran yang dijadikan contoh dan acuan oleh guru sebagai pendidik dalam merancang pembelajaran yang hendak difasilitasinya. Sebagai sebuah pola pembelajaran, model tersebut memiliki berbagai tahapan-tahapan kegiatan dalam merancang pembelajaran. Pola tersebut dimaksudkan sebagai pedoman atau acuan interaksi siswa dengan guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun di lingkungan pembelajaran lainnya (*outclass*). Dalam suatu model pembelajaran tidak semata apa yang hendak dilakukan guru, akan tetapi menyangkut langkah-langkah atau tahapan-tahapan, aktivitas serta respons siswa selama interaksi pembelajaran.

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Model pembelajaran juga sebagai sebuah kerangka terpola yang digunakan oleh guru selaku pendidik untuk mengimplementasikan kurikulum, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing terlaksananya proses pembelajaran. Menurut *Joyce & Weil* dalam Rusman, model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan

pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.<sup>18</sup>

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka dan pola praktis yang dijadikan pedoman atau acuan guru dalam merancang dan memfasilitasi proses pembelajaran untuk mencapai tujuan. Model pembelajaran juga dapat dijadikan alternatif pilihan, artinya para guru atau pendidik dapat menggunakan model pembelajaran yang tepat dan efektif, yang dapat disesuaikan dengan tuntutan kebutuhan materi pelajaran dan karakteristik siswa untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut Goodman dalam Atep Sujana *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang dibangun diatas kegiatan belajar dan tugas nyata yang telah membawa tantangan bagi siswa untuk dipecahkan. *Project Based Learning* (PjBL) umumnya dilakukan oleh kelompok siswa yang bekerja bersama menuju satu tujuan bersama. *Project Based Learning* (PjBL) mengajarkan siswa bukan hanya konten, tetapi juga keterampilan penting dalam cara siswa harus dapat berfungsi seperti orang dewasa dimasyarakat kita. Keterampilan ini termasuk keterampilan berkomunikasi dan mempresentasikan, berorganisasi, manajemen waktu, melakukan penelitian, penelitian diri, refleksi, partisipasi kelompok, kepemimpinan dan berpikir kritis.<sup>19</sup>

*Project Based Learning* merupakan bentuk pembelajaran yang didasarkan pada temuan konstruktivis bahwa siswa mendapatkan pemahaman materi yang lebih dalam saat mereka secara aktif membangun pemahaman materi yang lebih dalam saat mereka secara aktif membangun pemahaman mereka dengan bekerja serta menggunakan gagasan. Dalam PjBl, siswa terlibat dalam

---

<sup>18</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2018) . 133.

<sup>19</sup> Atep Sujana dan Wahyu Sopandi, “Model-Model Pembelajaran Inovatif Teori Dan Implementasi” (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2020) . 149.

masalah nyata dan bermakna yang penting bagi mereka dan itu serupa dengan apa yang ilmuwan, matematikawan, penulis, dan sejarawan lakukan. Kelas berbasis proyek memungkinkan siswa untuk menyelidiki pertanyaan, mengajukan hipotesis dan penjelasan, mendiskusikan gagasan mereka, menantang gagasan orang lain, dan mencoba gagasan baru.

Dari pendapat di atas, penulis dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Hal ini dapat mendorong siswa mengonstruksi pengetahuan dan keterampilannya secara personal. Adanya peluang untuk menyampaikan ide, mendengarkan ide orang lain, dan merefleksikan ide sendiri dengan teman sebaya yang dapat membantu proses konstruksi pengetahuan serta dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan dan memecahkan masalah secara kolaboratif. Sebagaimana yang tercantum dalam firman Allah SWT dalam QS. Al-Ankabut ayat 20, menjelaskan tentang pemecahan masalah.

قُلْ سِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَانظُرُوا كَيْفَ بَدَأَ الْخَلْقَ ثُمَّ  
اللَّهُ يُنشِئُ النَّشْأَةَ الْآخِرَةَ إِنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ ۝

*Katakanlah: "Berjalanlah di (muka) bumi, maka perhatikanlah bagaimana Allah menciptakan (manusia) dari permulaannya, kemudian Allah menjadikannya sekali lagi. Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu."*

Penjelasan dari ayat di atas bahwasannya suatu upaya agar memperoleh ilmu dengan tujuan mengangkat derajat kehidupan serta mendapatkan pemecahan masalah di dalam keseharian serta menjadi individu yang lebih baik bisa dilakukan dengan belajar, dengan menuntut ilmu maka kebaikan akan hadir dalam kehidupan seseorang.

Menurut Tan & Chapman dalam Leli Halimah dan Iis Marwati bahwa *Project Based Learning* sebagai suatu strategi pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam berbagai aktivitas belajar secara aktif dan autentik, melalui kegiatan mengerjakan suatu proyek. Kegiatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk membangun pengetahuan dari berbagai disiplin ilmu prosesnya, memungkinkan mereka untuk melatih kreativitas dan kemampuan berpikir kritis.<sup>20</sup>

Dalam konsep Giilbahar & Tinmaz dalam Halim Purnomo dan Yunahar Ilyas menjelaskan bahwa suatu model yang dapat mengorganisir proyek-proyek dalam pembelajaran. *Project Based Learning* memberi kesempatan pada sistem pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, lebih kolaboratif, peserta didik terlihat lebih aktif menyelesaikan proyek-proyek secara mandiri dan bekerja sama dalam kelompok dan menjadikan satu masalah-masalah yang nyata dan praktis.<sup>21</sup> Pelajaran berbasis proyek meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengarah pada perkembangan kognitif ke tingkat yang lebih tinggi melalui keterlibatan siswa dengan masalah yang kompleks. Harapannya peserta didik akan memiliki kemampuan memecahkan masalah dengan segala kreativitas yang dimiliki.

Menurut Sumarni dalam Asep Andri Astriyandi menjelaskan bahwa pada era pengetahuan saat ini, peserta didik dituntut mempunyai kompetensi global, yakni menggabungkan pengetahuan dan keterampilan yang membantu peserta didik memahami penduduk di dunia nyata dimana mereka tinggal. Melalui pembelajaran berbasis proyek ini, peserta didik diharapkan mampu memiliki kompetensi global tersebut, karena pada prinsipnya, model pembelajaran berbasis proyek mengembangkan *multiple*

---

<sup>20</sup> Leli Halimah dan Iis Marwati, *Project Based Learning* (Bandung: PT Refika Aditama, 2022) . 38.

<sup>21</sup> Halim Purnomo dan Yunahar Ilyas, *Tutorial Pembelajaran Berbasis Proyek* (Yogyakarta: K-Media, 2019) . 1.

*intelligence*, meningkatkan sistem pengetahuan, domain pengetahuan, dan metakognisi pengetahuan, sehingga pada *outputnya* peserta didik bisa mengkonstruktivisme pengetahuannya dan mengembangkan keterampilannya secara personal.<sup>22</sup>

Berdasarkan pengertian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa model *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas melalui kegiatan pemecahan masalah berbasis proyek. Proyek yang dikerjakan peserta didik dapat berupa proyek perorangan atau kelompok dan dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu secara kolaborasi, menghasilkan sebuah produk, yang hasilnya kemudian akan ditampilkan dan dipresentasikan. Pelaksanaan proyek dilakukan secara kolaborasi dan inovatif, unik, yang berfokus pada pemecahan masalah yang dikaji.

## **2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Project Based Learning***

Adapun langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek sebagai berikut:

### **a. Penentuan Pertanyaan Mendasar**

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pembelajaran yang dapat memberi penugasan siswa dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Pendidik berusaha agar topik yang diangkat relevan bagi peserta didik.

### **b. Mendesain Perencanaan Proyek**

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pendidik dan peserta didik. Dengan demikian, peserta didik diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara

---

<sup>22</sup> Asep Andri Astriyandi, *Pengertian Inquiry Tipe Project Based Learning & Group Investigation Dalam Konsep Pelestarian Lingkungan Hidup* (Indramayu: Adab, 2021) . 20-21.

mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

c. Menyusun Jadwal

Pendidik dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini, antara lain; a) membuat *timeline* untuk menyelesaikan proyek; b) membuat *deadline* penyelesaian proyek; c) membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru; d) membimbing peserta didik ketika membuat sebuah cara; e) meminta peserta didik untuk membuat penjelasan tentang pemilihan suatu cara.

d. Memonitor Siswa dan Kemajuan Proyek

Pendidik bertanggungjawab untuk melakukan pengawasan terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi siswa pada setiap proses. Dengan kata lain, pendidik berperan menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik. Untuk mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.

e. Menguji Hasil

Penilaian dilakukan untuk membantu pendidik dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu pendidik dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

f. Mengevaluasi Pengalaman

Pada akhir proses pembelajaran, pendidik dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini, peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Pendidik dan peserta didik mengembangkan



diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru.<sup>23</sup>

### 3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Kelebihan model pembelajaran PjBL menurut Boss dan Kraus dalam Maulana Arafat Lubis dan Nashran Azizan, yaitu:

1. Model ini tidak memerlukan tambahan apapun sebab sudah terpadu dengan kurikulum.
2. Peserta didik disiplin dalam kegiatan dunia nyata dan mempraktikkan strategi otentik.
3. Dalam upaya penyelesaian persoalan maka peserta didik akan bekerja sama dengan teman sebaya.
4. Dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran diperlukan dukungan dari kemajuan teknologi terintegrasi sebagai alat untuk penemuan, kolaborasi, dan komunikasi.
5. Meningkatkan kerja sama guru dalam mendesain serta menerapkan proyek-proyek yang melintas batas-batas geografis atau bahkan melompati zona waktu.<sup>24</sup>

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan, adapun kelebihan model *Project Based Learning* yaitu dapat menumbuhkan stimulus belajar siswa, dapat menumbuhkan keterampilan penyelesaian masalah, dapat menjadikan siswa menjadi lebih giat dan dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang rumit, dapat menciptakan terjadinya kerja sama antar peserta didik, dapat memotivasi siswa untuk bisa membangun dan menerapkan kemampuan komunikasi, dapat menumbuhkan kemampuan siswa dalam mengolah bahan pembelajaran, dapat membagikan pengetahuan kepada siswa dalam pembelajaran dan implemetasi dalam mengkonstruksi proyek, dan dapat

---

<sup>23</sup> Ma'as Shobirin, *Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Semarang: FATAWA PUBLISHING, 2018). 65-66.

<sup>24</sup> Maulana Arafat Lubis dan Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2019) . 77.

menjadikan lingkungan belajar menjadi menyenangkan, sehingga siswa ataupun guru dapat menikmati proses pembelajaran.<sup>25</sup>

Sedangkan kelemahan model PjBL, yaitu:

- 1) Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah.
- 2) Membutuhkan biaya yang cukup banyak.
- 3) Banyak instruktur yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, di mana instruktur memegang peran utama di kelas.
- 4) Banyaknya peralatan yang harus disediakan.
- 5) Peserta didik yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan.
- 6) Ada kemungkinan peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompok.
- 7) Ketika topik yang diberikan kepada masing-masing kelompok berbeda, dikhawatirkan peserta didik tidak bisa memahami topik secara keseluruhan.<sup>26</sup>

Dapat disimpulkan, bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* memiliki kelemahan diantaranya memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah, membutuhkan biaya yang cukup banyak, banyak instruktur yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, di mana instruktur memegang peran utama di kelas, banyaknya peralatan yang harus disediakan, peserta didik yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan, ada kemungkinan peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompok.

---

<sup>25</sup> Vina Melinda and Melva Zainil, "Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur)," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4 (2020): 1526–39, <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/618/545>.

<sup>26</sup> Ajat Sudrajat dan Eneng Hernawati, *Modul Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: PUSDIKLAT TENAGA TEKNIS PENDIDIKAN DAN KEAGAMAAN KEMENTERIAN AGAMA RI, 2020) . 28.

#### 4. Karakteristik Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Setiap model pembelajaran tentunya memiliki karakteristiknya tersendiri begitu juga model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Menurut Indriyani dan Wrahatno yang dikutip oleh Gede Billy, dkk, karakteristik dari model pembelajaran *Project Based Learning* yaitu mengembangkan kemampuan berfikir peserta didik yang memungkinkan mereka untuk memiliki kreativitas, terampil, dan mendorong mereka untuk bekerja sama.<sup>27</sup>

#### 5. Prinsip-prinsip Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Sebagai model pembelajaran yang mengutamakan kegiatan siswa secara nyata, PjBL harus memiliki prinsip-prinsip dasar yang pokok yang ditujukan kepada siswa. Prinsip PjBL menurut Thomas dalam Atep Sujana diuraikan sebagai berikut:<sup>28</sup>

##### 1. Sentralitas (*Centrality*)

Proyek merupakan pusat dari strategi pembelajaran yang dimiliki model pembelajaran *Project-Based Learning*. Dengan kata lain, kerja proyek bukan merupakan praktik tambahan dan aplikasi praktis dari konsep yang sedang dipelajari, melainkan menjadi sentral kegiatan pembelajaran siswa di kelas. Secara sederhana, dalam pembelajaran *Project-Based Learning*, proyek adalah strategi pembelajaran; siswa mengalami dan belajar konsep-konsep inti suatu disiplin ilmu melalui proyek.

##### 2. Pertanyaan Pendorong/Penuntun (*Driving Question*)

Kerja proyek berfokus pada “pertanyaan atau permasalahan” yang dapat mendorong siswa untuk

---

<sup>27</sup> Gede Billy Bagiarta Sutrisna, I Wayan Sujana, and Ni Nyoman Ganing, “Model Project Based Learning Berlandaskan Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ips,” *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia* 1, no. 2 (2019): 84–93, <https://doi.org/10.23887/jabi.v2i2.28898>.

<sup>28</sup> Atep Sujana dan Wahyu Sopandi, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Teori Dan Implementasi* (Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2020) . 156-157.

berjuang memperoleh konsep atau prinsip utama suatu bidang tertentu. Hal ini mampu melahirkan kemandirian siswa dalam mengerjakan tugas-tugas selama proses pembelajaran.

3. Investigasi Konstruktif (*Constructive Investigation*)

Prinsip ini merupakan proses yang mengarah kepada pencapaian tujuan, yang mengandung kegiatan inkuiri, pembangunan konsep, dan resolusi. Dalam investigasi memuat proses perancangan, pembuatan keputusan, penemuan masalah, pemecahan masalah, *discovery*, dan pembentukan model. Di samping itu, proses transformasi dan konstruksi harus terjadi pula dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Bila kerja proyek atau masalah tidak menimbulkan masalah bagi siswa, artinya kerja proyek itu sekadar latihan. Oleh sebab itu, perlu adanya profesionalitas seorang guru dalam merancang kerja proyek siswa yang mampu memunculkan kegelisahan siswa terhadap masalah yang akan mereka hadapi.

4. Otonomi (*Autonomy*)

*Project-Based Learning* bisa diartikan sebagai kemandirian siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran, yaitu bebas menentukan pilihannya sendiri, bekerja dengan minimal supervise dan bertanggung jawab. Dengan demikian, lembar kerja siswa, panduan kerja praktikum, dan lainnya hanyalah sebagai sarana mereka atau perangkat bantu agar mereka mampu menyelesaikan kerja proyek yang mereka laksanakan.

5. Realistis (*Realism*)

*Project-Based Learning* harus dapat memberikan nuansa realistis kepada siswa, konteks kerja, kolaborasi kerja, produk, pelanggan, maupun standar produknya. Hal ini ditujukan kegiatan proyek dapat meningkatkan motivasi, kreativitas, sekaligus kemandirian siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan prinsip-prinsip *Project Based Learning* (PjBL) di atas, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya *Project Based Learning* merupakan pembelajaran yang mengutamakan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran tidak lagi menjadi pembelajaran satu arah yang akan mempasifkan dalam menemukan konsep-konsep ilmu yang sedang mereka cari.

## **B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation***

### **1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation***

Kooperatif dalam bahasa Inggris disebut dengan “*cooperate*”, yaitu bekerja sama. Menurut Slavin dalam Donni menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu model atau acuan pembelajaran di mana dalam proses pembelajaran yang berlangsung, peserta didik mampu belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri atas 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen atau dengan karakteristik yang berbeda-beda. Menurut Artzt dan Newman pembelajaran kooperatif melibatkan peserta didik pada bentuk kerja sama dalam satu tim untuk memecahkan suatu masalah, menyelesaikan sebuah tugas, atau mencapai tujuan bersama. Adapun menurut Eggan dan Kauchak menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan peserta didik bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama.<sup>29</sup>

Model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* merupakan pembelajaran yang berorientasi pada siswa. Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk berdiskusi, berargumentasi, dan mengasah pengetahuan. Pembelajaran *group investigation* melibatkan siswa sejak perencanaan, baik

---

<sup>29</sup>Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran Inovatif, Kreatif, Dan Prestatif Dalam Memahami Peserta Didik* (Bandung: Pustaka Setia Bandung, 2019) . 292.

dalam menentukan topik maupun cara untuk mempelajarinya. Siswa dituntut memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi dan menemukan konsep dari investigasi yang mereka lakukan. Siswa mencari informasi, menganalisis data, dan membuat kesimpulan, para siswa bertukar pikiran, mendiskusikan, mengklarifikasi dan mensintesis ide-ide. Model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* merupakan pembelajaran yang aktif, sebab siswa lebih banyak belajar melalui proses pembentukan (*constructing*) dan penciptaan, kerja dalam kelompok dan berbagi pengetahuan serta tanggung jawab individu yang merupakan kunci keberhasilan pembelajaran.<sup>30</sup>

## 2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation*

Menurut Rusman yang dikutip oleh Anugerah menguraikan enam langkah implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI), yaitu:<sup>31</sup>

1. Mengidentifikasi Topik dan Mengorganisasikan Siswa ke dalam Kelompok (Para siswa menelaah sumber-sumber informasi, memilih topik, dan mengategorikan saran-saran; para siswa bergabung ke dalam kelompok belajar dengan pilihan topik yang sama; komposisi kelompok didasarkan atas ketertarikan topik yang sama dan heterogen; guru membantu atau memfasilitasi dalam memperoleh informasi;
2. Merencanakan Tugas-tugas Belajar (Direncanakan secara bersama-sama oleh para siswa dalam kelompoknya masing-masing, yang meliputi: apa yang kita selidiki, bagaimana kita melakukannya, siapa sebagai apa-pembagian kerja; untuk tujuan apa topik ini diinvestigasi;

---

<sup>30</sup> Tri Mardiyanti Rahayu Dkk, "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Berbasis Observasi Gejala Fisis Pada Pembelajaran IPA-Fisika Di SMP," *Jurnal Pembelajaran Fisika* 6, no. 1 (2017): 56–62.

<sup>31</sup> Anugerah Bate'e, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Sd Negeri 4 Idanogawo," *Jurnal Bina Gogik* 2, no. 1 (2015): 143.



3. Melaksanakan Investigasi (Siswa mencari informasi, menganalisis data, dan membuat kesimpulan; setiap anggota kelompok harus berkontribusi kepada usaha kelompok, para siswa bertukar pikiran, mendiskusikan, mengklarifikasi, dan mensintesis ide-ide);
4. Menyiapkan Laporan Akhir (Anggota kelompok menentukan pesan-pesan esensial proyeknya; merencanakan apa yang akan dilaporkan dan bagaimana membuat presentasinya; membentuk panitia acara untuk mengkoordinasikan rencana presentasi);
5. Mempresentasikan Laporan Akhir (Presentasi dibuat untuk keseluruhan kelas dalam berbagai macam bentuk; bagian-bagian presentasi harus secara aktif dapat melibatkan pendengar (kelompok lainnya); pendengar mengevaluasi kejelasan presentasi menurut kriteria yang telah ditentukan keseluruhan kelas);
6. Evaluasi (Para siswa berbagi mengenai balikan terhadap topik yang dikerjakan, kerja yang telah dilakukan, dan pengalaman-pengalaman afektifnya; guru dan siswa berkolaborasi dalam mengevaluasi pembelajaran; asesmen diarahkan untuk mengevaluasi pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis).

### **3. Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation***

Keunggulan model pembelajaran kooperatif dapat diuraikan sebagai berikut:<sup>32</sup>

1. Melatih peserta didik dalam kelas multikultural yang saling menghargai dalam perbedaan.
2. Melatih peserta didik dalam bekerja secara *team work*, bertanggung jawab secara individu dan kelompok.
3. Melatih peserta didik untuk belajar mandiri, tidak selalu tergantung pada guru.

Sedangkan kelemahan model pembelajaran kooperatif yaitu:

---

<sup>32</sup> Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif: Dari Teori Ke Praktik* (Depok: Rajawali Pers, 2019) . 90.

1. Memerlukan periode waktu yang lama untuk menghasilkan kemandirian dan keterampilan peserta didik dalam melakukan kerja berbasis *team work*.
2. Peserta didik yang kurang mampu dalam belajar akan menjadi penghambat dalam *team work*, karena mereka kurang mampu beradaptasi dengan teman yang lain.
3. Apabila guru tidak dapat membagi kelompok kooperatif secara heterogen, maka hasil pembelajaran tidak akan berimbang antara kelompok satu dengan yang lain.

### C. Kearifan Lokal

#### 1. Pengertian Kearifan Lokal

Secara etimologi, kearifan lokal (*local wisdom*) terdiri dari dua kata, yakni kearifan (*wisdom*) dan lokal (*local*). Sebutan lain untuk kearifan lokal diantaranya adalah kebijakan setempat (*local wisdom*), pengetahuan setempat (*local knowledge*) dan kecerdasan setempat (*local genius*). Menurut Utari yang dikutip oleh Naela Khusna pengertian kearifan lokal merupakan, “kecendikiaan terhadap kekayaan setempat/ suatu daerah berupa pengetahuan, kepercayaan, norma, adat istiadat, kebudayaan, wawasan dan sebagainya yang merupakan warisan dan dipertahankan sebagai sebuah identitas dan pedoman dalam mengajarkan kita untuk bertindak secara tepat dalam kehidupan”.<sup>33</sup>

Menurut Wibowo dalam Iwan kearifan lokal adalah identitas atau kepribadian budaya sebuah bangsa yang menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap, bahkan mengolah kebudayaan yang berasal dari luar/bangsa lain menjadi watak dan kemampuan sendiri. Sedangkan kearifan lokal oleh Sartini dalam Iwan menyatakan bahwa kearifan lokal adalah gagasan-gagasan setempat yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh

---

<sup>33</sup>Naela Khusna Faela Shufa, “Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual,” *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan* 1, no. 1 (2018): 48–53, <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas/article/view/2316>.

anggota masyarakatnya.<sup>34</sup> Kearifan lokal merupakan formulasi dari keseluruhan bentuk pengetahuan, keyakinan, pemahaman atau wawasan serta adat kebiasaan atau etika yang menuntun perilaku manusia dalam kehidupan di dalam komunitas ekologis.<sup>35</sup>

Berdasarkan beberapa pengertian kearifan lokal di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa kearifan lokal segala sesuatu yang merupakan potensi dari suatu daerah serta hasil pemikiran manusia maupun hasil karya manusia yang mengandung nilai yang arif dan bijaksana serta diwariskan secara turun temurun sehingga menjadi ciri khas daerah tersebut.

## 2. Fungsi Kearifan Lokal

Kearifan lokal adalah kebenaran yang telah mentradisi atau ajeg dalam suatu daerah. Kearifan lokal memiliki kandungan nilai kehidupan yang tinggi dan layak terus digali, dikembangkan, serta dilestarikan sebagai antithesis atau perbahan sosial budaya dan modernisasi. Kearifan lokal produk budaya masa lalu yang runtut secara terus menerus dijadikan pegangan hidup, meskipun bernilai lokal tapi nilai yang terkandung didalamnya dianggap sangat universal. Kearifan lokal terbentuk sebagai keunggulan budaya masyarakat setempat maupun kondisi geografis dalam arti luas.

Kearifan lokal dipandang sangat bernilai dan mempunyai manfaat tersendiri dalam kehidupan masyarakat. Sistem tersebut dikembangkan karena adanya kebutuhan untuk menghayati, mempertahankan, dan melangsungkan hidup sesuai dengan situasi, kondisi, kemampuan, dan tata nilai yang dihayati di dalam masyarakat yang bersangkutan. Dengan kata lain, kearifan lokal tersebut kemudian menjadi bagian dari cara hidup mereka yang arif untuk memecahkan segala permasalahan hidup yang mereka hadapi. Adapun fungsi

---

<sup>34</sup> Iwan Ramadhan dkk, *Kearifan Lokal Dan Kajian Etnis Di Kalimantan Barat* (Klaten: Penerbit Lakeisha, 2022).

<sup>35</sup> Muh. Aris Marfai, *Pengantar Etika Lingkungan Dan Kearifan Lokal* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2022) . 35.

kearifan lokal terhadap masuknya budaya luar adalah sebagai berikut.<sup>36</sup>

1. Sebagai filter dan pengendali terhadap budaya luar.
2. Mengakomodasi unsur-unsur budaya luar.
3. Mengintegrasikan unsur budaya luar ke dalam budaya asli.
4. Memberi arah pada perkembangan budaya.

Maka dari itu kearifan lokal penting untuk dilestarikan dalam suatu masyarakat guna menjaga keseimbangan dengan lingkungannya dan sekaligus dapat melestarikan lingkungannya. Dengan adanya kearifan lokal, nilai-nilai tradisi dan kebudayaan di masyarakat akan tetap terjaga dan lestari. Dengan demikian generasi selanjutnya akan tetap mempertahankan atau melestarikan kearifan lokal meskipun ada kebudayaan dari luar yang dapat menghilangkan identitas bangsa.

### 3. Bentuk Kearifan Lokal

Kearifan lokal tumbuh dan berkembang dari keanekaragaman budaya yang dimiliki bangsa Indonesia sesuai dengan tantangan alam yang dimiliki. Dalam lingkup etnik dan budaya daerah kearifan lokal suatu etnik, menunjuk kepada karakteristik masing-masing keragaman etnik yang membentuknya. Di dalam kearifan lokal tersebut, terkandung nilai-nilai luhur peletak dasar nilai kearifan, yang berkaitan dengan inspirasi dalam membangun kesejahteraan dalam kehidupan bersama. Dengan demikian, masing-masing etnis di Indonesia, ataupun dimana saja, memiliki kearifan lokal sendiri. Beberapa nilai dan bentuk kearifan lokal, termasuk hukum adat, nilai-nilai budaya dan kepercayaan yang ada sebagian bahkan sangat relevan untuk diaplikasikan ke dalam proses pembangunan kesejahteraan masyarakat.<sup>37</sup>

Dapat disimpulkan bahwa melalui kearifan lokal, masyarakat dapat mempertahankan sistem tradisional ditengah arus globalisasi yang membawa sistem modern di tengah-

---

<sup>36</sup> Rinitami Njatrijani, "Kearifan Lokal Dalam Perspektif Budaya Kota Semarang," *Gema Keadilan Edisi Jurnal* 5, no. September (2018): 16–31.

<sup>37</sup> Suswandari, *Kearifan Lokal Etnik Betawi* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2017) . 39-40.

tengah masyarakat, karena di dalam kearifan lokal terdapat unsur-unsur yang menguatkan jati diri bangsa, yaitu unsur pengetahuan lokal, kepercayaan lokal, nilai lokal, keterampilan lokal, dan hukum lokal. Kelima unsur tersebut berperan penting untuk menguatkan jati diri bangsa sehingga dapat mencegah nilai-nilai luar atau modern yang nantinya akan menghilangkan nilai-nilai tradisional di masyarakat.

#### 4. Kearifan Lokal Daerah Lampung

Kearifan lokal begitu melekat dengan ciri khas yang ada pada suatu daerah. Potensi yang dimiliki suatu daerah yang dapat dimanfaatkan dan diolah menjadi suatu barang atau jasa yang sangat bernilai untuk menambah penghasilan daerah yang memiliki keunikan serta memiliki keunggulan yang dapat bersaing dengan daerah lain disebut kearifan lokal. Kearifan lokal daerah, perlu untuk sedini mungkin dikenalkan kepada peserta didik.

Lampung adalah provinsi yang terletak di ujung Selatan Pulau Sumatera merupakan pintu gerbang antara Jawa dan Sumatera atau sebaliknya, letak Lampung sangat dekat dengan Jawa sejauh 30 km. Provinsi Lampung ibukotanya Bandar Lampung yang merupakan gabungan dari kota Tanjung Karang dan Teluk Betung didukung oleh sarana dan prasarana transportasi yang cukup lancar baik darat, laut, maupun udara.<sup>38</sup> Beberapa pulau yang masuk provinsi ini sebagian besar terletak di Teluk Lampung, antara lain Pulau: Darot, Legundi, Tegal, Sebuku, Ketagian, Sebesi, Pahawang, Krakatau, Putus, dan Tabuan.

Masyarakat Lampung terbagi menjadi dua suku besar, yaitu Pepadun dan Saibatin. Suku-suku ini berdiam di berbagai daerah yang berbeda. Budaya yang dimiliki kedua suku ini tidak jauh berbeda tetapi juga tidak sama. Kedua suku ini memiliki kesamaan pengertian mengenai siger, bahwa siger adalah mahkota pengantin wanita yang melambangkan keagungan adat budaya dan tingkat kehidupan yang terhormat, seperti tertera

---

<sup>38</sup> Iskandar Syah, *Bunga Rampai Adat Budaya Lampung* (Yogyakarta: Histokultural, 2017) . xi.

pada makna dari logo provinsi Lampung. Simbol siger ini tersirat makna yang luhur simbol kehidupan masyarakat Lampung. Siger menjadi lambang/*icon* kebanggaan sekaligus simbol pemersatu masyarakat Lampung. Siger digunakan dan diaplikasikan dalam berbagai bentuk seperti menara, tugu, gapura, ornamen bangunan (rumah, ruko, pagar rumah), bentuk aksesoris (gantungan kunci, lukisan, patung, boneka, dan baju/kaos). Siger sebagai salah satu wujud partisipasi untuk menjaga kebudayaan asli Lampung. Siger sebagai akar budaya Lampung yang menjadi karakter dari Provinsi Lampung.<sup>39</sup>

Bentuk Siger Pepadun memiliki persamaan dengan bentuk rumah gadang di Sumatera Barat. Bentuknya lurus melebar ke samping dengan lekuk/jeruji berjumlah sembilan, berwarna kuning emas, dan di atasnya dipasang empat hiasan kelopakdaun bunga beringin tumbuh. Kemudian, apabila dihitung jumlah semua tingkatan Siger dari bawah ke atas jumlahnya lima buah dan di atas Siger utama terdapat mahkota kecil bersusun tiga berbentuk menyerupai tanduk kerbau (Seraja Bulan) dengan buah Sekala pada ujung atasnya.

Siger pepadun memiliki lekuk berjumlah sembilan yang diartikan sebagai sembilan marga yang membentuk subsuku Abung Siwo Mego yang merupakan garis lurus keturunan Menang Pemuka Baginda (dengan gelar Ratu Dipuncak) raja dari kerajaan Sekala Brak yang menjadi asal-usul suku Lampung, baik Pepadun maupun Saibatin. Warna kuning emas pada Siger merupakan wujud kebesaran, kemewahan, keagungan, dan berbudi pekerti dari berbudaya masyarakat Lampung Pepadun yang harus tetap dijaga kelestariannya walaupun terus diterpa arus globalisasi dan modernisasi.<sup>40</sup>

Empat hiasan kelopak daun bunga beringin tumbuh menyiratkan bahwa masyarakat Lampung Pepadun memiliki

---

<sup>39</sup> Nyoman Weda Astawan, "Siger: Salah Satu Corak Khas Batik Andanan Lampung," *Jurnal Penelitian Humaniora* 25, no. 2 (2020): 67–77, <https://doi.org/10.21831/hum.v25i2.40208>.

<sup>40</sup> Deri Ciciria, "Siger Sebagai Wujud Seni Budaya Pada Masyarakat Multietnik Di Provinsi Lampung," *Panggung* 25, no. 2 (2015): 189–99, <https://doi.org/10.26742/panggung.v25i2.8>.



sub-suku Megow Pak Tulang Bawang yang terdiri dari empat keturunan Puyang Umpu, Puyang Bulan, Puyang Aji, dan Puyang Tegamoan. Tumbuhan beringin itu sendiri dimaknai sebagai bentuk persatuan dan kesatuan mengingat pohon beringin dianggap pohon yang rindang tempat orang berteduh dan berlindung dari teriknya sinar matahari ketika siang hari bekerja, pada pohon beringin juga terdapat keseimbangan antara akar, batang, dahan, ranting, dan daun untuk menjalankan fungsinya masing-masing seperti halnya membangun persatuan dan kesatuan sehingga tidak akan pernah tumbang diterpa angin/badai.



**Gambar 2. 1 Siger Pepadun**

Sama halnya dengan Siger Pepadun, bentuk Siger Saibatin juga memiliki persamaan dengan bentuk rumah Gadang di Sumatera Barat. Bentuknya lebih melengkung dari pada Siger Pepadun Siger Saibatin memiliki bentuk lekuk/jeruji berjumlah tujuh, berwarna kuning emas dengan hiasan batang/pohon Sekala pada masing-masing lekuknya. Bentuk ini lebih sederhana dari pada Siger Pepadun yang lebih meriah aksesorisnya, dan menyerupai rumah gadang di Sumatera Barat. Bentuk Siger yang lebih melengkung ke belakang menyiratkan bahwa watak/perangai orang Lampung Saibatin lebih halus/lunak dibandingkan dengan Lampung Pepadun.

Hal ini terlihat dari intonasi nada berbicara suku Lampung Saibatin yang lebih halus dan lembut dibandingkan dengan suku Lampung Pepadun. Sama halnya dengan Siger Pepadun, warna kuning emas pada Siger merupakan wujud kebesaran, kemewahan, keagungan, dan berbudi pekerti dari kebudayaan masyarakat Lampung Pepadun yang harus tetap

dijaga kelestariannya walaupun terus diterpa arus globalisasi dan modernisasi.



**Gambar 2. 2 Siger Saibatin**

## **D. Kreativitas Siswa**

### **1. Pengertian Kreativitas**

Kata kreativitas berasal dari kata sifat *creative* (dalam bahasa Inggris) yang berarti pandai mencipta. Menurut Supriadi dalam Yeni mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada. Sedangkan Menurut Chaplin dalam Yeni mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam permesinan, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode baru.<sup>41</sup>

Berdasarkan beberapa pengertian kreativitas di atas, dapat penulis simpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, dan merupakan kombinasi dari beberapa data atau informasi yang diperoleh sebelumnya dan terwujud dalam suatu gagasan atau karya nyata. Sejalan dengan hal tersebut, Trefinger juga menyatakan tidak ada orang yang sama sekali tidak memiliki

---

<sup>41</sup> Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2019) . 13-14.

keaktivitas, seperti halnya tidak ada seorang manusia pun yang inteligensinya nol. Semua orang adalah kreatif, tetapi persoalannya kemudian adalah bagaimana potensi tersebut dapat dikembangkan dengan baik dan tidak termakan usia.

Kreativitas juga pada dasarnya tidak terbatas pada budaya maupun golongan tertentu, karena seorang manusia lahir sudah dibekali oleh fitrah atau potensi, dalam hal ini fitrah atau potensi tersebut haruslah dikembangkan dengan baik. Hal tersebut dengan firman Allah SWT dalam surah An-Nahl ayat 78:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا  
وَجَعَلَ لَكُم السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ  
تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

*“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”.*

Dari ayat tersebut bahwa seorang manusia yang terlahir dari perut ibunya ia tidak mengetahui sesuatu apapun, namun Allah memberikan potensi kepada manusia tersebut. Potensi yang berupa pendengaran, penglihatan dan hati tersebut adalah modal bagi setiap manusia untuk hidup. Ayat tersebut juga menekankan kemampuan yang dimiliki manusia meliputi akal (kognisi), indra (afeksi), nurani (hati). Hal tersebut dijadikan dasar dalam mengembangkan kreativitas manusia. Setiap manusia yang satu dengan yang lain pasti memiliki potensi yang berbeda-beda. Begitupun juga dalam mengembangkan kreativitasnya juga berbeda dan mungkin terdapat perbedaan baik bentuk, jenis, maupun derajat.

## 2. Ciri-Ciri Kreativitas

Guilford dalam Wahyuni mengemukakan sifat-sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif, yaitu:<sup>42</sup>

1. Kelancaran (*fluency*), merupakan kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
2. Keluwesan (*flexibility*), merupakan kemampuan untuk mengemukakan beragam.
3. Keaslian (*originality*), merupakan kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli.
4. Perumusan kembali (*redefinition*), merupakan kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan sudut pandang yang berbeda dengan apa yang sudah diketahui oleh orang lain.

Selain itu, kreativitas memiliki ciri-ciri *non-aptitude*. Ciri-ciri *non-aptitude* adalah ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan, motivasi atau dorongan dari dalam untuk berbuat sesuatu, seperti rasa ingin tahu, bersifat imajinatif, merasa tertantang oleh kemajemukan, berani mengambil risiko, dan sifat menghargai. Selanjutnya, kreativitas juga berhubungan dengan proses berpikir yang dilakukan oleh seseorang dalam hal ini kemampuan berpikir menyebar (*divergent thinking*) dan bukan berpikir yang menyempit (*convergent thinking*). Dalam kenyataannya, orang yang inteligensinya tinggi (cerdas) belum tentu kreatif, tetapi orang yang kreatif umumnya sudah pasti cerdas.<sup>43</sup>

## 3. Indikator Kreativitas Siswa

Maslow dan Roger dalam Kitano dan Kirby menjelaskan bahwa kreativitas sebagai salah satu aspek kepribadian sangat berkaitan dengan aktualisasi diri. Selanjutnya, pendapat Maslow dalam Semiawan menyatakan bahwa orang yang mampu mengaktualisasikan diri adalah orang yang kreatif, serta orang yang sangat peduli (lebih banyak) terhadap proses daripada puncak keberhasilan dan kebanggaan terhadap kesuksesan.

---

<sup>42</sup> Wahyuni, *Kerajinan Tangan Pedoman Untuk Guru Sekolah Dasar* (Surabaya: Global Book Surabaya, 2018) . 13.

<sup>43</sup> Yuliani Nurani, dkk, *Memacu Kreativitas Melalui Bermain* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2020) . 3- 4.

Titik puncak penghayatan pengalaman terkait dengan kemampuan mengintegrasikan diri dengan apa yang dihayatinya.

Menurut Jamaris yang dikutip oleh Nursana M. Safi dkk, mengungkapkan bahwa aspek kreativitas meliputi:<sup>44</sup>

1. Kelancaran, yaitu kemampuan untuk memberikan jawaban dan mengemukakan gagasan atau ide-ide yang ada dalam pikiran anak dengan lancar.
2. Kelenturan, yaitu kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah
3. Keaslian, yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri.
4. Elaborasi, yaitu kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain.
5. Keuletan dan kesabaran, yaitu keuletan dalam menghadapi rintangan, dan kesabaran dalam menghadapi suatu situasi yang tidak menentu.

Adapun indikator untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa menurut Munandar dalam Muhammad Iqbal yaitu:<sup>45</sup>

1. Kelancaran : aspek yang dinilai yaitu kemampuan siswa untuk mengajukan banyak pertanyaan saat diberikan suatu masalah, mampu menjawab dengan beberapa jawaban saat diajukan pertanyaan, mempunyai banyak gagasan mengenai pemecahan masalah, kemampuan bekerja dengan cepat melihat kesalahan atau kekurangan pada suatu objek.
2. Keluwesan : aspek yang dinilai yaitu kemampuan siswa dalam memberikan beragam penggunaan yang tidak lazim terhadap suatu objek, kemampuan memberikan bermacam-macam pendapat terhadap suatu gambar, cerita atau

---

<sup>44</sup> Nursana M. Safi, dkk, "Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Teknik Mencetak Dengan Media Pelepa Daun Pisang," *Jurnal Pendidikan Guru Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2021): 126–139.

<sup>45</sup> Muhammad Iqbal Harisuddin, *Secuil Esensi Berpikir Kreatif Dan Motivasi Belajar Siswa* (Bandung: PT Panca Terra Firma, 2019), 17.

masalah, kemampuan untuk menerapkan suatu konsep atau azas dengan cara yang berbeda, saat diskusi selalu mempunyai posisi yang berbeda atau bertentangan dari mayoritas kelompok.

3. Kebaruan : aspek yang dinilai yaitu kemampuan siswa saat memikirkan masalah yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain, kemampuan bertanya mengenai cara-cara lama dan berusaha memikirkan cara yang baru dalam pembelajaran, kemampuan untuk menemukan penyelesaian baru setelah membaca suatu gagasan.
4. Elaborasi : aspek yang dinilai yaitu kemampuan siswa dalam melakukan langkah-langkah rinci untuk mencari arti yang lebih mendalam terhadap suatu jawaban, kemampuan dalam mengembangkan gagasan orang lain, kemampuan mencoba dan menguji secara detail untuk melihat arah yang ditempuh, kemampuan menambahkan garis-garis, warna-warna, dan bagian-bagian terhadap gambarnya sendiri atau orang lain.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa indikator kreativitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelancaran, kelenturan, keaslian, elaborasi, dan keuletan dan kesabaran.

#### **4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas**

Kreativitas sebagai sebuah proses mental yang dilakukan individu dalam menciptakan gagasan atau produk baru, pastinya dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik itu yang berasal dari dalam maupun dari luar individu tersebut. Dalam hal ini, Kuwato dalam Novi Mulyani menjelaskan setidaknya ada tiga faktor yang dapat memengaruhi kreativitas:<sup>46</sup>

1. Faktor kemampuan berpikir yang mencakup Intelegensi dan pemerayaan bahan berpikir. Intelegensi merupakan petunjuk kualitas kemampuan berpikir, sedangkan pemerayaan bahan berpikir dibedakan atas perluasan dan

---

<sup>46</sup> Novi Mulyani, *Pengembangan Seni Anak Usia Dini* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017) . 101.



pendalaman dalam bidangnya dan bidang lain di sekitarnya.

2. Faktor kepribadian. Faktor kepribadian dari seseorang sangat memengaruhi kreativitasnya. Seseorang yang mempunyai kepribadian pantang menyerah, optimis, rajin, ulet, dan lainnya, akan mempunyai kreativitas yang berbeda dengan orang yang mempunyai sifat pesimis, mudah menyerah, malas, dan lainnya.
3. Faktor lingkungan. Suasana dan fasilitas yang memberikan rasa aman, kreativitas akan dapat berkembang apabila lingkungan memberi dukungan dengan kebebasan sebagai suasana yang mendukung perkembangan kreativitas. Kebebasan yang diperlukan adalah kebebasan yang tetap mengacu kepada norma yang berlaku, akan tetapi harus saling menghargai dan memahami, sehingga memungkinkan rasa aman yang dinamis, yang akan memberikan rangsangan dan kesempatan bagi kreativitas untuk berkembang.

Berdasarkan penjelasan di atas, menggambarkan bahwa kepribadian individu dan lingkungan yang kondusif mempunyai peranan yang sangat penting dalam memengaruhi kreativitas. Begitu halnya dengan “merangsang” kreativitas anak usia dini, lingkungan yang kondusif sangat dibutuhkan untuk cara berpikir kreatif anak.

## **E. Seni Kolase**

### **1. Pengertian Seni Kolase**

Menurut Aristoteles yang dikutip oleh Anton Tri Hasnanto mengartikan seni sebagai ilmu pengetahuan tentang prinsip-prinsip dalam menghasilkan benda-benda yang indah. Menurut Rader setelah mengedit 46 pandangan pemikir seni sejak jaman Yunani Kuno sampai pertengahan abad ke-20, dalam bukunya *A Modern Book of Esthetics*, mencatat beberapa konsep pendukung definisi seni yaitu: permainan, ilusi, keindahan, ungkapan emosi imajinasi, pemenuhan keinginan, kenikmatan, teknik, perasaan, makna, fungsi, abstraksi, dan

jarak estetik. Menurut Soedarso. Dalam bahasa Inggris, seni disebut "Art", yang mengandung arti:<sup>47</sup>

- a. Karya manusia yang mengandung kualitas dan nilai estetis.
- b. Aneka keahlian yang didapatkan dari pengalaman yang memungkinkan seseorang memiliki kecakapan membuat, menyusun dan merencanakan sesuatu secara sistematis dan tujuan mengungkapkan makna kejiwaan dan untuk mencapai hasil-hasil yang menyenangkan sesuai dengan prinsip-prinsip estetis, baik secara intuitif maupun kognitif.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat penulis simpulkan bahwa seni merupakan hasil karya cipta manusia yang memiliki nilai estetika dan artistik. Seni bukan saja dilihat dari penglihatan semata tetapi dilihat dari keindahan karya tersebut. Seni sangat bermacam-macam bentuk karyanya, namun dalam seni juga membutuhkan pemahaman makna yang terdapat dalam karya seni tersebut. Agar seni dapat dikatakan indah, maka perlu melihat pendalaman pada karya.

Kata kolase dalam bahasa Inggris disebut "collage" dan berasal dari kata "coller" dalam bahasa Perancis yang berarti "merekat". Menurut Alwi dkk, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan pengertian menempel adalah melekat jika tidak dilem atau melekatkan sesuatu jika menggunakan lem. Menurut Susanto menyatakan bahwa kolase adalah suatu teknik menempel berbagai macam materi selain cat, seperti kertas, kain, kaca, logam, dan lain sebagainya. Menurut Ida mengatakan bahwa unsur-unsur seni rupa pada kolase meliputi: garis, bentuk, warna, tekstur, ruang, dan cahaya. Menempel atau kolase merupakan salah satu kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus pada anak. Kegiatan menempel adalah salah satu kegiatan yang menarik minat anak-anak karena berkaitan dengan meletakkan dan merekatkan sesuatu sesuai mereka. Sedangkan menurut Christianti, kolase adalah penyusunan berbagai bahan pada sehelai kertas yang datar. Bahan yang digunakan untuk

---

<sup>47</sup> Anton Trihasnanto, "Eksistensi Gamolan Di Masyarakat Kota Bandar Lampung Melalui Internalisasi Dan Sosialisasi," *Terampil* 3, no. 2 (2016): 1–20.

direkatkan terdiri dari berbagai bentuk kertas, kain, bahan-bahan bertekstur, dan benda-benda menarik lainnya, bisa dua dimensi atau tiga dimensi.<sup>48</sup>

Kolase dalam pengertian yang paling sederhana adalah penyusunan berbagai macam bahan pada sehelai kertas yang diatur. Anak-anak di kelas biasanya memilih dan mengatur potongan bentuk dari kertas, kain, bahan-bahan bertekstur, lalu meletakkannya di tempat yang mereka suka. Sebagai bagian dari pengalaman mereka dapat membuat keputusan sendiri tentang penggunaan warna, ukuran, dan bentuk. Ada beberapa macam kolase yaitu: kolase dengan kertas dan kain, kolase dengan tekstur.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat penulis simpulkan bahwa kolase merupakan karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan bahan yang bermacam-macam selama bahan dasar tersebut dapat dipadukan dengan bahan dasar lain yang akhirnya dapat menyatu menjadi karya yang utuh dan dapat mewakili ungkapan perasaan estetis orang yang membuatnya, sehingga menjadi karya seni rupa dua dimensi yang dirangkum, dapat digolongkan/dijadikan bahan kolase.

## 2. Bahan dan Alat Membuat Kolase

### a. Bahan Kolase

Karya seni teknik tempel kolase dapat dibuat dari berbagai macam bahan. Secara umum bahan baku kolase dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu bahan-bahan alam (daun, ranting, bunga kering, kerang, biji-bijian, kulit, batu-batuan dan lain-lain), dan bahan-bahan bekas sintesis (plastik, serat sintesis, logam, kertas bekas, tutup botol, bungkus permen/cokelat, kain perca dan lain-lain).<sup>49</sup>

Menurut Novi Mulyani, adapun bahan-bahan yang bisa digunakan dalam kolase antara lain, sebagai berikut.<sup>50</sup>

---

<sup>48</sup> Farida Mayar, dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini Kreativitas Seni Rupa Menempel Kolase, Mozaik, Dan Montase* (Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2021) . 91.

<sup>49</sup> Wahyu Andika Probosiwi, *Modul Pembelajaran Seni Rupa Teknik Tempel* (Yogyakarta, 2020) . 11.

<sup>50</sup> Novi Mulyani, *Pengembangan Seni Anak Usia Dini* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017) . 72.

1. Bahan alam yang dapat digunakan antara lain daun, kulit batang, pisang kering, ranting, bunga kering, kerang dan batu-batuan.
2. Bahan olahan yang dapat digunakan antara lain kertas berwarna, kain perca, benang, kapas, plastik sendok es krim, sedotan minuman, logam, dan karet.
3. Bahan bekas yang dapat digunakan antara lain kertas Koran, kalender bekas, tutup botol, dan bungkus makanan.
4. Bahan-bahan lain seperti serbuk kayu, pasir yang telah diwarnai supaya menarik, biji bunga matahari atau kuaci, kancing baju, dan lain-lain.

b. Alat Dalam Membuat Kolase

Dalam pembuatan kolase memerlukan alat dalam pembuatannya. Adapun alat-alat yang digunakan untuk kolase berbahan dasar sederhana:<sup>51</sup>

1. Alat pemotong  
Alat pemotong biasa digunakan dalam pembuatan kolase adalah gunting, cutter dan pisau.
2. Penggaris  
Penggaris dapat digunakan sebagai alat bantu pembuatan pola dasar untuk seni kolase.
3. Lem  
Lem yang biasanya di gunakan dalam seni kolase adalah lem kertas dan lem kayu.
4. Kertas gambar  
Kertas gambar yang digunakan dalam pembuatan kolase di gunakan sebagai alas dan tempat menggambar pola dasar seni kolase.
5. Pensil  
Pensil digunakan sebagai alat untuk menggambar pola seni kolase pada kertas gambar.

---

<sup>51</sup> Siti Nur Azizah et al., "Upaya Meningkatkan Kreativitas Menggunakan Media Kolase Di Kelompok B Tk Aisyiyah Kauman Metro," *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education (IJIGAE)* 2, no. 2 (2022): 38–39, <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/IJIGAE/>.

### 3. Teknik Dalam Membuat Kolase

Seorang pendidik dalam mengajarkan kegiatan kolase harus mengacu pada kreativitas, seni, dan imajinasi. Dalam proses pembuatan karya kolase sering terjadi materialnya harus disiapkan dahulu, baru kemudian ide bentuk karya yang akan diekspresikan. Proses membuat karya kolase, yaitu dengan memadukan barang-barang yang terdiri dari benda yang berbeda-beda

hingga menjadi sebuah karya melalui teknik assembling (dilem, las, dipaku dan lain-lain) agar dapat menyatu.

Teknik kolase pada umumnya dapat dibuat dengan menggunakan teknik variasi, seperti: teknik sobek, teknik gunting, teknik potok, teknik rakit, teknik rekat, teknik jahit, teknik ikat, dan sebagainya. Berbagai metode yang digunakan untuk membuat kolase, antara lain: tumpang tindih atau saling tutup, penataan ruang, repetisi (pengulangan), komposisi/kombinasi beragam jenis tekstur dari berbagai material.<sup>52</sup>

### 4. Langkah-langkah Membuat Kolase

Dalam proses membuat karya kolase maka peserta didik memerlukan langkah kerja. Adapun langkah-langkah dalam kolase menurut Syakir antara lain:<sup>53</sup>

- 1) Merencanakan gambar yang akan dibuat. Menyediakan alat-alat atau bahan dan mengenalkan nama alat-alat yang digunakan dalam keterampilan kolase dan bagaimana cara menggunakannya.
- 2) Membimbing anak untuk menempelkan pola gambar pada gambar dengan cara memberi perekat atau lem, lalu menempelkannya pada gambar.
- 3) Menjelaskan posisi untuk menempel benda yang benar sesuai dengan bentuk gambar, sehingga hasil tempelannya tidak keluar garis.
- 4) Latihan hendaknya diulang-ulang agar motorik halus anak terlatih karena keterampilan kolase ini mencakup

---

<sup>52</sup> Syakir Muharrar dan Sri Verayanti, *Kreasi Kolase Montase Mozaik Sederhana* (Semarang: Erlangga Grup, 2013). 21.

<sup>53</sup> Novi Mulyani, *Pengembangan Seni Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017) . 72.

gerakan-gerakan kecil seperti menjepit, mengelem, dan menempel sehingga koordinasi jari-jari tangannya terlatih.

Berbagai pendapat diatas, dapat penulis simpulkan bahwa langkah-langkah keterampilan kolase itu menyediakan alat dan bahan, menempelkan bahan pada gambar yang telah dipersiapkan sebelumnya, latihan hendaknya dilakukan berulang-ulang agar kemampuan motorik halus terlatih.

## **F. Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)**

Pendidikan Seni di Sekolah Dasar disebut dengan Seni Budaya dan Prakarya. Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya sebagai mata pelajaran disekolah sangat penting keberadaannya, karena pendidikan ini berguna untuk membina dan mengembangkan kreativitas siswa dalam berkarya. Penegasan negara tentang Seni Budaya dan Prakarya secara tuntas sudah tertuang pada Peraturan Pemerintah Nomor 32 Pasal 77I Tahun 2013 yang berbunyi “Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: (a) Pendidikan Agama, (b) Pendidikan Kewarganegaraan, (c) Bahasa, (d) Matematika, (e) Ilmu Pengetahuan Alam, (f) Ilmu Pengetahuan Sosial, (g) Seni dan Budaya, (h) Pendidikan Jasmani dan Olahraga, (i) Keterampilan/Kejujuran, dan (j) Muatan Lokal”. Adapun bahan kajian Seni Budaya dan Prakarya yang dimaksudkan bertujuan untuk membentuk siswa menjadi manusia yang memiliki jiwa seni dan dapat menghasilkan keterampilan atau prakarya.<sup>54</sup>

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan seni di Sekolah Dasar bertujuan menciptakan rasa keindahan dan kemampuan mengolah menghargai seni. Jadi melalui seni, kemampuan cipta, rasa, dan karsa anak diolah dan dikembangkan. Pendidikan seni di sekolah merupakan media pengembangan kreativitas dan pengembangan bakat seni bagi peserta didik.

---

<sup>54</sup> Shintia May; Putri Hana Pebriana Sarly, “Penerapan Model Paikem Gembrot Untuk Meningkatkan Kreativitas Karya Kolase Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP,” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 2, no. 2 (2020): 156–160.

Mata pelajaran SBDP diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatannya terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetis dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan: “*belajar dengan seni*,” “*belajar melalui seni*” dan “*belajar tentang seni*.” Peran ini hanya dapat diberikan melalui mata pelajaran seni. Pentingnya seni dalam pendidikan, disampaikan oleh Ki Hajar Dewantara “Seni adalah segala sesuatu perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah, sehingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia”. Seni menurut pandangan Ki Hajar Dewantara, diyakini dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia sehingga sangat dibutuhkan dalam membentuk kepribadian peserta didik sehingga diharapkan menjadi manusia yang memiliki kepribadian yang utuh (berkarakter) di kemudian hari.<sup>55</sup>

Dapat disimpulkan bahwa seni mencakup aspek rasa, kognitif, dan tingkah laku dari masing-masing peserta didik. Di dalam seni sangat banyak ekspresi imajinasi seseorang sehingga hal itu menjadi pemicu kreativitas peserta didik. Kreativitas bagi peserta didik bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan dan proses pembelajaran sehingga peserta didik mampu memecahkan masalah, mengeluarkan ide-ide dan gagasan, mengambil keputusan serta memiliki rasa ingin tahu dalam belajar.

Pendidikan seni budaya memposisikan siswa sebagai pewaris budaya bangsa yang kreatif sekaligus memiliki kecerdasan intelektual. Pendidikan seni juga sebagai wadah bagi siswa untuk menuai segala pengetahuan sehingga mampu menjadikan siswa yang memiliki kecerdasan intelektual yang kreatif. Pembelajaran seni di tingkat pendidikan dasar bertujuan untuk mengembangkan kesadaran seni dan keindahan dalam arti umum, baik dalam domain konsepsi, apresiasi, kreasi, penyajian, maupun tujuan-tujuan psikologis-edukatif untuk pengembangan kepribadian siswa

---

<sup>55</sup> Ade Saputro and Okto Wijayanti, “Tantangan Guru Abad 21 Dalam Mengajar Muatan SBdP Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran* 1, no. 3 (2021): 51–59, <https://doi.org/10.51574/jrip.v1i3.77>.



secara positif. Pembelajaran seni memang erat kaitannya dengan keterampilan dan kreativitas siswa.<sup>56</sup>

Seni Budaya dan Keterampilan adalah mata pelajaran yang bertujuan agar peserta didik mampu memiliki kemampuan: (1) memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan, (2) Menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan, (3) Menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan, (4) Menampilkan peran serta dalam seni budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal, regional maupun global.<sup>57</sup>

Berdasarkan pernyataan di atas dapat penulis simpulkan bahwa Seni Budaya dan Keterampilan di SD/MI memiliki fungsi dan tujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan berkarya dan berapresiasi, yang dimana mata pelajaran ini membantu peserta didik untuk mengembangkan sikap dan kemampuan peserta didik agar mampu berkreasi, berkeaktivitas, dan menghargai kerajinan atau keterampilan peserta didik.

Ruang lingkup mata pelajaran seni budaya meliputi aspek-aspek sebagai berikut:<sup>58</sup>

- 1) Seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak mencetak, dan sebagainya.
- 2) Seni musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah vocal, memainkan alat musik, apresiasi karya musik.
- 3) Seni tari, mencakup keterampilan gerak, berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari.
- 4) Seni teater, mencakup keterampilan olah tubuh, olah pikir, dan olah suara, yang pementasannya memandukan unsur seni musik, seni tari, dan seni peran.

---

<sup>56</sup> Eni Siskowati dan Andi Prastowo, "Pembentukan Kreativitas Melalui Pembelajaran SBdP Kelas III Pada Materi Menggambar Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima* 4, no. 1 (2022): 42–47.

<sup>57</sup> Yunisrul, "Meningkatkan Keterampilan Teknik Kolase Dengan Bahan Limbah Di Sekolah Dasar Negeri 15 Lakuang Kota Bukittinggi," *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2017): 44–56, <https://doi.org/10.24036/jippsd.v1i1.7933>.

<sup>58</sup> Suhardi Pranoto, *Seni Budaya Dan Keterampilan Pedoman Guru Sekolah Dasar* (Surabaya: SAKURA PUTRA SURABAYA, 2021), h. 54.

Dapat disimpulkan bahwa Seni Budaya dan Keterampilan merupakan mata pelajaran yang berperan dalam pembentukan pribadi yang kreatif, inovatif, dan berwawasan seni budaya bangsa. Aspek-aspek yang dipelajari meliputi seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni teater.

### **G. Kurikulum Pendidikan Seni**

Seiring dengan perkembangan, maka pembaharuan kurikulum merupakan keniscayaan. Perubahan itu terjadi sebagai akibat adanya evaluasi. Yang banyak terjadi dalam perubahan itu meliputi perubahan visi dan misi pendidikan sekaligus perubahan paradigma kepengetahuan. Dengan demikian di dalam mata pelajaran pendidikan seni juga mengalami perubahan visi dan misinya seiring dan setujuan dengan perubahan kurikulum pendidikan pada umumnya. Namun perubahan itu tetap disesuaikan dengan karakteristik setiap mata pelajaran, termasuk mata pelajaran seni. Perubahan itu sebagai berikut; kalau kurikulum sebelum tahun 1975 visi mata pelajaran pendidikan seni sebagai subyek ketrampilan, pada tahun 1975 berubah menjadi seni sebagai subyek ilmu pengetahuan. Mulai tahun 2006 berubah lagi menjadi pengalaman seni. Dan perubahan misinya, dari mempersiapkan peserta didik berkemampuan sebagai calon tenaga kejuruan sebelum tahun 1975, maka sejak 1975 berubah menjadi mempersiapkan peserta didik berkemampuan memahami seni sebagai bidang ilmu pengetahuan seni, memproduksi dan menggelarkan karya seni, serta menanggapi karya seni. Kemudian sejak tahun 2006 berubah lagi menjadi mempersiapkan peserta didik berkemampuan menghayati (merespon) seni, yang meliputi karya seni produk budaya lokal, maupun budaya global.<sup>59</sup>

Dari ketiga perubahan yang terjadi menunjukkan adanya pengaplikasian visi pendidikan ke dalam visi pendidikan seni dalam wujud tertentu. Pertama, dalam wujud substansi sebagai dasar pendidikan diaplikasikan ke dalam pendidikan seni sebagai subyek ketrampilan, kedua orientasi tujuan diaplikasikan ke dalam pendidikan seni dalam wujud seni sebagai ilmu pengetahuan, dan

---

<sup>59</sup> Ibid., 160-161.

ketiga kompetensi yang distandarisasi ke dalam pendidikan seni sebagai kegiatan seni, atau lebih tepat untuk kerja berkesenian.

Bagi sekolah yang mempunyai kemampuan menyelenggarakan pembelajaran pada lebih menurut satu bidang seni, anak didik berhak menentukan bidang seni yang akan diikutinya. Atas dasar pendekatan, cara pandang dan tujuan tersebut, pendidikan seni rupa dilaksanakan pada bentuk aktivitas berekspresi (berkreasi) dan evaluasi seni rupa. Untuk itu, pada kurikulum ditetapkan 2 baku kompetensi (SK) bidang seni rupa, yaitu mengapresiasi karya seni dan mengekspresikan diri melalui karya seni. Standar Kompetensi seni mencakup kemampuan mengidentifikasi dan memberitahukan perilaku apresiatif terhadap karya seni. Standar kemampuan mengekspresikan diri melalui karya seni mencakup kemampuan berkreasi dan pameran seni rupa. Kompetensi tadi dijabarkan sebagai beberapa keterampilan dasar (KD) yang meliputi banyak sekali cabang seni rupa (seni murni dan terapan) dan lingkup daerah (lokal/lokal, nusantara dan luar negeri).<sup>60</sup>

Dalam mengkaji Pembelajaran Seni rupa, kita tidak akan terlepas dengan adanya kurikulum di Indonesia. Kurikulum di Indonesia sudah banyak mengalami perkembangan hingga sekarang munculnya K13 dan penyempurnaannya dalam konsep Merdeka Belajar. Dalam K13 yang dikembangkan dalam Merdeka Belajar, Pembelajaran Seni Rupa berupa kemasan Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) diberikan acuan dasar dari jenjang Sekolah Dasar (SD) dengan pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) pada tematiknya, Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) dengan Kompetensi Dasarnya. Acuan Seni Rupa SD berupa tematik menjadi pengantar siswa dalam mengenal pelajaran Seni Rupa dengan berkarya konsep pelajaran Prakarya, selanjutnya ditingkat SMP sebagai pendalaman akan teori dasar Seni Rupa dan SMA sebagai mengkaji lebih dalam dan pengaplikasian dari teori- teori tersebut. Wawasan berkesenian tersebut tentunya tetap dikaitkan dengan kebudayaan Indonesia secara luas dan kebudayaan lokal yang dikembangkan didaerah

---

<sup>60</sup> Ibid., 47-48.

daerah masing-masing. Pada jenjang SD, Kompetensi Dasar Seni Rupa dan Prakarya antara lain berupa teori dasar dan mencoba membuat karya seni.<sup>61</sup>

**Tabel 2. 1**  
**Rangkuman Kompetensi Dasar SD**

<b>Kelas</b>	<b>Rangkuman KD</b>
1	Mengenal dan membuat karya ekspresi dua dan tiga dimensi;
2	Mengenal dan membuat karya imajinatif dua dan tiga dimensi;
3	Mengetahui unsur rupa karya dekoratif dan membuatnya;
4	Mengetahui gambar, menggambar dan membentuk karya tiga dimensi;
5	Memahami dan membuat gambar cerita;
6	Memahami dan membuat reklame.

Kurikulum Merdeka merupakan perbaikan dari kurikulum 2013. Kurikulum ini diresmikan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia (Kemendikbud Ristek RI). Tujuan kurikulum ini adalah mengoptimalkan tersebarluasnya pendidikan di Indonesia dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam. Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) menekankan pada pembelajaran yang nyaman, mandiri, aktif, memiliki karakter, bermakna, merdeka dan lain-lain. Guru memiliki kebebasan dalam menentukan perangkat ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan dan minat belajar peserta didik. Mendukung pemulihan pembelajaran merupakan karakteristik utama Kurikulum Merdeka.

Adapun karakteristik Kurikulum Merdeka yaitu 1. Mencetak Profil Pelajar Pancasila melalui pembelajaran berbasis proyek untuk mengembangkan keterampilan dan karakter peserta didik, 2. Memfokuskan pada materi pokok (esensial) sehingga materi dasar seperti literasi dan numerasi mendapat kompetensi yang mendalam, 3. Pembelajaran lebih fleksibel dengan pembelajaran

---

<sup>61</sup> Lintang Nurcahyo, "Pendekatan Konsep Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Seni Rupa Di Era Industri 4.0," *Seminar Nasional Seni Dan Desain*, 2020, 143–50, <https://proceedings.sendesunesa.net/publications/333157/pendekatan-konsep-merdeka-belajar-dalam-pembelajaran-seni-rupa-di-era-industri-4>.

terdeferensiasi sesuai konteks dan muatan lokal serta sesuai dengan kemampuan peserta didik.<sup>62</sup>

Kurikulum ini juga mengintegrasikan kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam penggunaan teknologi. Peserta didik diberi kebebasan untuk berfikir dan belajar dari sumber mana saja, agar mampu mencari pengetahuan dan memecahkan masalah yang dihadapi secara nyata. Kurikulum merdeka belajar memberi hak belajar secara merdeka. Oleh karena itu guru memerlukan strategi dalam penerapannya. Adapun strategi pembelajaran pada kurikulum ini yaitu berbasis proyek. Peserta didik diminta untuk mengimplementasikan materi yang telah dipelajari melalui proyek atau studi kasus. Proyek ini disebut dengan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Artinya proyek ini bersifat lintas mata pelajaran yang diintegrasikan. Proses pembelajaran berbasis proyek ini dilakukan peserta didik melalui observasi suatu masalah dari kemudian memberikan solusi real dari masalah tersebut.

Profil Pelajar Pancasila pada kurikulum ini diperkuat dengan adanya proyek berdasarkan tema yang telah ditentukan oleh pemerintah. Profil Pelajar Pancasila merupakan output atau lulusan yang memiliki karakter dan kompetensi sehingga bisa menguatkan nilai-nilai luhur Pancasila. Hal ini merupakan bentuk penjabaran dari tujuan pendidikan nasional, yang mana lulusan ini nantinya menjadi barometer yang berperan sebagai acuan utama yang mampu mengarahkan kebijakan-kebijakan pendidikan, termasuk guru dalam mencetak karakter dan kompetensi peserta didik. Profil Pelajar Pancasila memiliki enam dimensi yaitu: 1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, 2. Berkebinekaan global, 3. Bergotong royong, 4. Mandiri, 5. Bernalar kritis, 6. Kreatif.

---

<sup>62</sup> Ummi Inayati, "Konsep Dan Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad-21 Di SD/MI," *ICIE: International Conference on Islamic Education 2* (2022): 293–304.

## H. Kerangka Berfikir

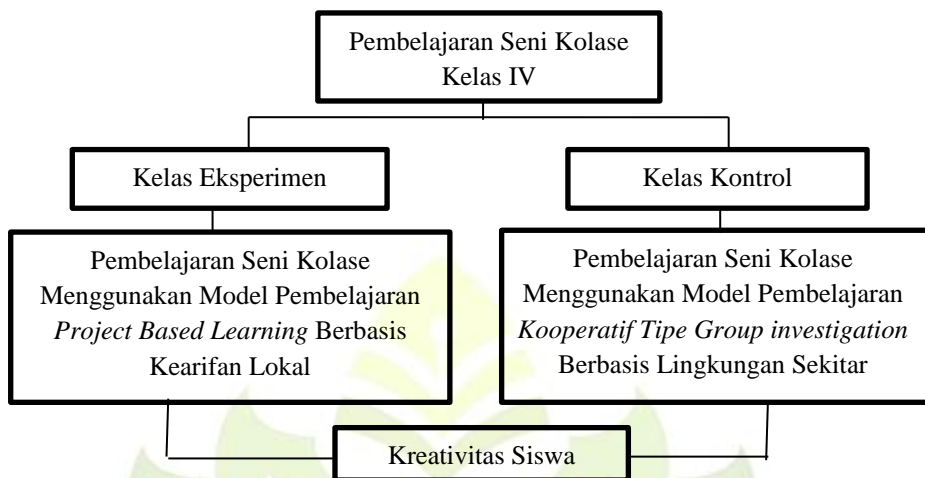
Kerangka berfikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berfikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila dalam penelitian tersebut berkenaan dua variabel atau lebih. Apabila penelitian hanya membahas sebuah variabel atau lebih secara mandiri, maka yang dilakukan peneliti disamping mengemukakan deskripsi teoritis untuk masing-masing variabel, juga argumentasi terhadap variasi besaran variabel yang diteliti.<sup>63</sup>

Kerangka berfikir ini bermula dari adanya masalah terhadap kreativitas siswa kelas IV di SD Negeri 1 Tanjung Gading Bandar Lampung masih tergolong rendah. Dari hasil observasi, masih rendahnya kreativitas siswa belajar seni kolase pada siswa kelas IV dikarenakan pada umumnya siswa masih menganggap bahwa belajar seni kolase itu sulit. Pada kelas eksperimen pembelajaran seni kolase menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis kearifan lokal, sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran seni kolase menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* berbasis lingkungan sekitar. Model *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan siswa melakukan kerja proyek secara aktif guna mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan mengatasi permasalahan di dunia nyata, sehingga kreativitas siswa berkembang secara optimal dan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Kreativitas siswa menjadi bagian penting dalam pembelajaran seni kolase, oleh karena itu dengan model pembelajaran *Project Based Learning* diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis kearifan lokal peneliti dapat menilai seberapa besar kreativitas siswa belajar seni kolase, sehingga dapat menemukan hasil kreativitas siswa pada belajar seni kolase, dan meningkat atau tidaknya kreativitas siswa pada

---

<sup>63</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D* (Bandung: ALFABETA, 2019), h. 95.

belajar seni kolase. Kerangka berpikir dari penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV di SD Negeri 1 Tanjung Gading” dapat dipaparkan sebagai berikut:



**Gambar 2. 3**  
**Kerangka Berfikir**

### I. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.<sup>64</sup>

Berdasarkan pernyataan dari rumusan masalah di atas, maka hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut:

**$H_0$**  : Tidak ada Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV di SD Negeri 1 Tanjung Gading Bandar Lampung.

<sup>64</sup> Ibid., h. 99.



**H<sub>1</sub>**: Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV di SD Negeri 1 Tanjung Gading Bandar Lampung.





## DAFTAR RUJUKAN

- Abdulsyani, Pairulyah, Suwarno, and Anita Damayantie. "Nilai Kearifan Lokal Sakai Sambayan (Studi Pada Kehidupan Masyarakat Adat Di Desa Maja, Kecamatan Kalianda Lampung Selatan)." *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Sosial Dan Ilmu Budaya* 22, no. 1 (2020): 91–105.
- Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah. *Desain Pembelajaran Inovatif: Dari Teori Ke Praktik*. Depok: Rajawali Pers, 2019.
- Anggraeni, Santi Nisfi, Edi Hendri Mulyana, and Rosarina Giyartini. "Pengembangan Bahan Ajar Kolase Untuk Memfasilitasi Pembelajaran Seni Rupa Anak Usia Dini." *PAUD Agapedia* 5, no. 1 (2021): 10–21.
- Anisa, Nor, Husin, and Hikmatu Ruwaida. "Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBdP) Di Madrasah Berbasis Kearifan Lokal." *Prosiding Seminar Nasional Kahuripan...*, 2020, 87–90.
- Anugerah Bate'e. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Sd Negeri 4 Idanogawo." *Jurnal Bina Gogik* 2, no. 1 (2015): 143.
- Arikunto, Suharsimi. *DASAR-DASAR EVALUASI PENDIDIKAN, EDISI 3*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018.
- Astawan, Nyoman Weda. "Siger: Salah Satu Corak Khas Batik Andanan Lampung." *Jurnal Penelitian Humaniora* 25, no. 2 (2020): 67–77. <https://doi.org/10.21831/hum.v25i2.40208>.
- Astriyandi, Asep Andri. *Pengertian Inquiry Tipe Project Based Learning & Group Investigation Dalam Konsep Pelestarian Lingkungan Hidup*. Indramayu: Adab, 2020.
- Azizah, Siti Nur, Isti Fatonah, Nindia Yuliwulandana, Revina Rizqiyani, and Vina Erviani. "Upaya Meningkatkan Kreativitas Menggunakan Media Kolase Di Kelompok B Tk Aisyiyah Kauman Metro." *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education (IJIGAE)* 2, no. 2 (2022): 38–39. <https://ejournal.metrouniv.ac.id/index.php/IJIGAE/>.

- Azizan, Maulana Arafat Lubis dan Nashran. *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2019.
- Ciciria, Deri. "Siger Sebagai Wujud Seni Budaya Pada Masyarakat Multietnik Di Provinsi Lampung." *Panggung* 25, no. 2 (2015): 189–99. <https://doi.org/10.26742/panggung.v25i2.8>.
- Dkk, Nila Kesumawati. *Pengantar Statistika Penelitian*. Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2018.
- Dkk, Tri Mardiyanti Rahayu. "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Berbasis Observasi Gejala Fisis Pada Pembelajaran IPA-Fisika Di SMP." *Jurnal Pembelajaran Fisika* 6, no. 1 (2017): 56–62.
- Donni Juni Priansa. *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran Inovatif, Kreatif, Dan Prestatif Dalam Memahami Peserta Didik*. Bandung: Pustaka Setia Bandung, 2019.
- Endang Widi Winarni. *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Research and Development (R&D)*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Farida Mayar, Dkk. *Pendidikan Anak Usia Dini Kreativitas Seni Rupa Menempel Kolase, Mozaik, Dan Montase*. Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2021.
- Faridah, Nadia Risya, Eka Nur Afifah, and Siti Lailiyah. "Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Dan Literasi Digital Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Basicedu* 6, no. 1 (2022): 709–16. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2030>.
- Fitri, L, D Yuliana, and F Jaya. "Pengaruh Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital." *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, no. 4 (2021): 39–48. <https://ojs.cbn.ac.id/index.php/jukanti/article/view/270>.
- Hafizallah, Yandi -. "Tahap Dan Perkembangan Kreativitas Anak." *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 2,

no. 1 (2017): 49–58. <https://doi.org/10.14421/jga.2017.21-05>.

Hernawati, Ajat Sudrajat dan Eneng. *Modul Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PUSDIKLAT TENAGA TEKNIS PENDIDIKAN DAN KEAGAMAAN KEMENTERIAN AGAMA RI, 2020.

Ifrianti, Syofnidah, Ayu Nur Shawmi, Nur Asiah, Ardian Asyhari, Livia Putri, and Happy Komikesari. “The Effect Size Test of Talking Stick Learning Model on Students’ Critical Thinking Skills.” *Journal of Physics: Conference Series* 1467, no. 1 (2020). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1467/1/012061>.

Ilyas, Halim Purnomo dan Yunahar. *Tutorial Pembelajaran Berbasis Proyek*. Yogyakarta: K-Media, 2019. K-Media.

Immaniar, Bunga Dwi, Sumarmi Sumarmi, and I Komang Astina. “Pembelajaran Lingkungan Berbasis Kearifan Lokal Dengan Model Experiential Learning.” *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 4, no. 5 (2019): 648–53. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i5.12431>.

Iwan Ramadhan dkk. *Kearifan Lokal Dan Kajian Etnis Di Kalimantan Barat*. Klaten: Penerbit Lakeisha, 2022.

M., Mansyur. *Keterampilan Seni Rupa SD*. Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2022.

Marfai, Muh. Aris. *Pengantar Etika Lingkungan Dan Kearifan Lokal*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2022.

Marwati, Leli Halimah dan Iis. *Project Based Learning Untuk Pembelajaran Abad 21*. Bandung: PT Refika Aditama, 2022.

Melinda, Vina, and Melva Zainil. “Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar ( Studi Literatur ).” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4 (2020): 1526–39. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/618/545>.

Muhammad Iqbal Harisuddin. *Secuil Esensi Berpikir Kreatif Dan Motivasi Belajar Siswa*. Bandung: PT Panca Terra Firma, 2019.

Muhammad Rafik, Vini Putri Febrianti, Afifah Nurhasanah, and Siti Nurdianti Muhajir. "Telaah Literatur: Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kreativitas Siswa Guna Mendukung Pembelajaran Abad 21." *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 5, no. 1 (2022): 80–85. <https://doi.org/10.21009/jpi.051.10>.

Mulyani, Novi. *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019.

———. *Pengembangan Seni Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.

Njatrijani, Rinitami. "Kearifan Lokal Dalam Perspektif Budaya Kota Semarang." *Gema Keadilan Edisi Jurnal* 5, no. September (2018): 16–31.

Nurchahyo, Lintang. "Pendekatan Konsep Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Seni Rupa Di Era Industri 4.0." *Seminar Nasional Seni Dan Desain*, 2020, 143–50. <https://proceedings.sendesunesa.net/publications/333157/pendekatan-konsep-merdeka-belajar-dalam-pembelajaran-seni-rupa-di-era-industri-4>.

Nursana M. Safi, Dkk. "Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Teknik Mencetak Dengan Media Pelepah Daun Pisang." *Jurnal Pendidikan Guru Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2021): 126–39.

Pranoto, Suhardi. *Seni Budaya Dan Keterampilan Pedoman Guru Sekolah Dasar*. SAKURA PUTRA SURABAYA, 2021.

Prastowo, Eni Siskowati dan Andi. "Pembentukan Kreativitas Melalui Pembelajaran SBdP Kelas III Pada Materi Menggambar Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima* 4, no. 1 (2022): 42–47.

Proboosiwi, Wahyu Andika. "Modul Pembelajaran Seni Rupa Teknik Tempel," 2020.

Putri, Fia Alifah. "Analisis Perkembangan Seni Kreativitas Siswa Kelas Rendah Muhammadiyah Pajangan 2 Yogyakarta." *Al-*

*Aulad: Journal of Islamic Primary Education* 3, no. 1 (2020): 1–9. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v3i1.4603>.

Raehanah, Husnul Khatimah, and Suhirman. “Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Berpikir Dan Literasi Sains Siswa SMAN 1 Gerung Tahun 2018/2019.” *Spin Jurnal Kimia & Pendidikan Kimia* 2, no. 1 (2020): 13–26. <https://doi.org/10.20414/spin.v2i1.2000>.

Rismayanti. “Kemampuan Peserta Didik Dalam Membuat Karya Kolase Dengan Pemanfaatan Pelepah Pisang Kering Melalui Pendekatan Saintifik Di Kelas IV SD Negeri 12 Banda Aceh.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, no. 4 (2018): 132–37.

Rostina Sundayana. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA, 2020.

Rusman. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2018.

Saifuddin Azwar. *Penyusunan Skala Psikologi Edisi-3*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR, 2021.

Saputro, Ade, and Okto Wijayanti. “Tantangan Guru Abad 21 Dalam Mengajarkan Muatan SBdP Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran* 1, no. 3 (2021): 51–59. <https://doi.org/10.51574/jrip.v1i3.77>.

Sari, Yofita, Uswatun Hasanah, Adinda Desty Dian Utami, and Universitas Negeri Jakarta. “Penerapan Model Pembelajaran Project-Based Learning Pada Mata Pelajaran SBdP Materi Kerajinan Ikat Celup Di Sekolah Dasar.” *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11 (2022): 870–79.

Sarly, Shintia May; Putri Hana Pebriana. “Penerapan Model Paikem Gembrot Untuk Meningkatkan Kreativitas Karya Kolase Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 2, no. 2 (2020): 156–60.

Shobirin, Ma’as. *Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Semarang: FATAWA PUBLISHING, 2018.



- Shufa, Naela Khusna Faela. “Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar : Sebuah Kerangka Konseptual.” *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan* 1, no. 1 (2018): 48–53. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas/article/view/2316>.
- Soffi Nurhalizza Utami, Resty Gustiawati, Tedi Purbangkara. “Model Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani.” *Jurnal Porkes ( Jurnal Pendidikan Olahraga Kesehatan & Rekreasi )* 5, no. 2 (2022): 442–50. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i2>.
- Sopandi, Atep Sujana dan Wahyu. “Model-Model Pembelajaran Inovatif Teori Dan Implementasi,” 149. Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2020.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Bandung: ALFABETA, 2019.
- . *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: ALFABETA, 2018.
- Suswandari. *Kearifan Lokal Etnik Betawi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2017.
- Sutrisna, Gede Billy Bagiarta, I Wayan Sujana, and Ni Nyoman Ganing. “Model Project Based Learning Berlandaskan Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ips.” *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia* 1, no. 2 (2019): 84–93. <https://doi.org/10.23887/jabi.v2i2.28898>.
- Syah, Iskandar. *Bunga Rampai Adat Budaya Lampung*. Yogyakarta: Histokultural, 2017.
- Syakir Muharrar dan Sri Verayanti. *Kreasi Kolase Montase Mozaik Sederhana*. Semarang: Erlangga Grup, 2013.
- Trihasnanto, Anton. “Eksistensi Gamolan Di Masyarakat Kota Bandar Lampung Melalui Internalisasi Dan Sosialisasi.” *Terampil* 3, no. 2 (2016): 1–20.
- Ummi Inayati. “Konsep Dan Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad-21 Di SD/MI.” *ICIE: International*

*Conference on Islamic Education 2* (2022): 293–304.

Verayanti, Syakir Muharrar dan Sri. *Kreasi Kolase Montase Mozaik Sederhana*. Semarang: Erlangga Grup, 2013.

Wahyuni. *Kerajinan Tangan Pedoman Untuk Guru Sekolah Dasar*. Surabaya: Global Book Surabaya, 2018.

Winda Arisya, Dkk. “Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kreativitas Siswa Membuat Karya Dekoratif.” *Global Journal Teaching Professional* 1, no. 2 (2022): 95–113.

Wiratna Sujarweni, V. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka baru press, 2021.

Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2019.

Yuliani. *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2020.

Yunisrul. “Meningkatkan Keterampilan Teknik Kolase Dengan Bahan Limbah Di Sekolah Dasar Negeri 15 Lakuang Kota Bukittinggi.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2017): 44–56. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v1i1.7933>.