

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING*
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SENI RUPA SISWA KELAS V SDN 166
LABURAWUNG KECAMATAN LALABATA KABUPATEN SOPPENG**

Awaluddin Muin¹, Firdaus², Nabila Sabrina^{3*}

¹Makassar State University, Makassar

² Makassar State University, Makassar

³Makassar State University, Makassar

*Corresponding Address: nabilasabrina621@gmail.com

Received: Desember 25, 2025

Accepted: Februari 02, 2026

Online Published: February 28, 2026

ABSTRACT

This research is a Classroom Action Research (CAR) that aims to determine the application of the Project Based Learning Model to improve the creativity of fifth grade students at SDN 166 Laburawung, Lalabata District, Soppeng Regency. The subjects of this study were all 15 fifth-grade students and their homeroom teacher. Data collection techniques included documentation, teacher and student observation, and student creativity performance tests. Data analysis techniques in this study included data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of the study show that the percentage of teacher activity in cycle I reached the category of Fair (C) and in cycle II increased to the category of Good (B). The study shows that student creativity in Fine Arts learning in cycle I was 60% or 9 students obtained an average score of 68.27 with a sufficient (C) qualification and increased in cycle II by 86.67% or 13 students with an average score of 83.33 with a good (B) qualification. It can be concluded that the Project-Based Learning model can improve student creativity in Fine Arts learning.

Keywords : *Project Based Learning Model, Creativity, Visual Art*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran dan proses pendidikan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kualitas-kualitas spiritual seperti keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya sendiri, masyarakat umum, bangsa, dan negara (Muin, A., 2017).

Model *Project based learning* (PjBL) adalah model pembelajaran yang menjadikan peserta didik sebagai subjek atau pusat pembelajaran, menitikberatkan proses belajar yang memiliki hasil akhir berupa produk Artinya, peserta didik diberi kebebasan untuk menentukan aktivitas belajarnya sendiri, mengerjakan proyek pembelajaran secara kolaboratif sampai diperoleh hasil berupa suatu produk. Itulah mengapa kesuksesan pembelajaran ini sangat dipengaruhi oleh keaktifan peserta didik (Nababan, 2023).

Kreativitas dalam pembelajaran dapat dilihat ketika siswa aktif bertanya dan mencari jawaban, memperkirakan peristiwa yang akan terjadi, membuat keterkaitan hubungan,

menghasilkan ide, membuat spekulasi mengenai kemungkinan, senantiasa membuat refleksi secara kritis tentang ide, tindakan dan hasil serta dapat berpikir secara lateral (Firdaus,2023).

Pembelajaran Seni Rupa di jenjang sekolah dasar mengarah pada pengenalan unsur-unsur seni rupa serta prinsip-prinsip penyusunan karya. Kegiatan pembelajaran difokuskan pada proses kreatif yang melibatkan pengamatan, imajinasi, dan keterampilan teknis. Seni Rupa merupakan sebuah bidang seni yang menciptakan karya-karya yang dapat dilihat dengan mata dan dirasakan melalui sentuhan. Pengalaman estetik ini tercipta melalui manipulasi konsep-konsep seperti titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan memperhatikan prinsip-prinsip estetika. Aktivitas dalam seni rupa meliputi pengamatan terhadap keindahan objek dan menciptakan pengalaman estetika yang unik bagi setiap individu (Rohmiati dkk., 2023).

Berdasarkan hasil prapenelitian yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 28 sampai 30 Juli 2025 di kelas V SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng ditemukan bahwa kreativitas siswa sangat kurang dapat dilihat pada data awal nilai ulangan tengah semester ganjil pada mata pelajaran Seni Rupa ditemukan 5 dari 15 siswa yang memperoleh nilai tuntas (33,33%) dan siswa yang memperoleh nilai tidak tuntas sebanyak 10 dari 15 siswa yang berada di bawah KKM (66,67%) dengan KKM ketuntasan $\geq 75\%$ yang terlihat dari karya seni siswa yang cenderung seragam, kurang inovatif, dan minim eksplorasi ide maupun teknik.

Untuk mengetahui penyebab rendahnya kreativitas Seni Rupa siswa kelas V SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng, maka peneliti melakukan observasi di kelas V, pada pembelajaran Seni Rupa ditemukan fakta bahwa; a) Saat pembuatan karya seni rupa, beberapa siswa terlihat belum mampu mengolah ide dengan baik sehingga hasil karyanya masih kurang proporsional dan kurang rapi, b) Siswa sering kali terburu-buru dalam menyelesaikan karya tanpa memperhatikan detail dan prinsip dasar seni rupa seperti komposisi, keseimbangan, dan warna, c) Ketika mendapat umpan balik dari guru, sebagian siswa tampak kurang antusias untuk memperbaiki karyanya dan cenderung merasa sudah cukup puas dengan hasil awal, padahal masih banyak aspek yang dapat dikembangkan.

Salah satu cara mengatasi persoalan tersebut dibutuhkan suatu bentuk pembelajaran yang efektif, antara lain dengan menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan serta kebutuhan siswa dan dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Pencapaian tujuan pembelajaran di sekolah dapat dimaksimalkan oleh guru mata pelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh seorang guru untuk meminimalisir masalah-masalah dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Seni Rupa dengan menerapkan model pembelajaran PjBL.

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Pambudi (2024) ditemukan bahwa model PjBL efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni Rupa Daerah. Kemudian hasil penelitian sebelumnya dilakukan oleh Maulana (2025) menyatakan bahwa penerapan model PjBL dapat meningkatkan kreativitas serta mampu menghasilkan karya seni yang lebih variatif. Selain itu Dalimunthe (2025) melakukan penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran PjBL berhasil meningkatkan kreativitas, motivasi belajar, keterlibatan, dan kepercayaan diri pada siswa.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti tidak menggunakan pengujian statistik. Temuan penelitian diinterpretasikan secara naratif. Pendekatan ini dipilih peneliti untuk mendeskripsikan kegiatan siswa dan guru dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran

pada studi Seni Rupa. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini melibatkan guru dan siswa kelas V SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng dengan jumlah 16 subjek penelitian, terdiri dari 1 guru, 8 siswa laki-laki, dan 7 siswa perempuan.

Prosedur penelitian ini dilakukan dengan dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada Siklus I, Peneliti melakukan koordinasi dengan guru kelas V mengenai konsep dan tujuan untuk penerapan Model Pembelajaran PjBL pada mata pelajaran Seni Rupa, Peneliti berkolaborasi dengan guru menyusun modul ajar dengan Langkah-langkah Model Pembelajaran PjBL, Peneliti menyusun dan menyiapkan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) sebagai panduan siswa dalam melaksanakan kegiatan proyek, Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk melakukan kegiatan proyek, Menyusun rancangan kreativitas siswa yang berisi indikator penilaian tes unjuk kerja siswa, Membuat lembar pengamatan/observasi untuk guru dan siswa. Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran selama 2 siklus pada pelaksanaan setiap siklus dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan penerapan model pembelajaran PjBL. Kemudian melaksanakan pembelajaran dan mengobservasi aktivitas guru dan aktivitas siswa. Hasil observasi dianalisis bertujuan untuk melakukan refleksi dan perbaikan pada Siklus II. Teknik pengumpulan data meliputi dokumentasi, observasi dan tes unjuk kerja (kreativitas siswa). Data dianalisis melalui tiga tahap yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu apabila kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni Rupa kelas V Penelitian dikatakan berhasil apabila penerapan model pembelajaran PjBL baik sehingga dapat mencapai taraf keberhasilan $\geq 75\%$ dengan kategori Sedang (S). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas Seni Rupa siswa melalui penerapan model pembelajaran PjBL dan perbaikan berkelanjutan berdasarkan refleksi setiap siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus di kelas V SDN 166 Laburawung. Tujuannya adalah meningkatkan kreativitas siswa melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam mata pelajaran Seni Rupa. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan.

Siklus I

1. Perencanaan Tindakan Siklus I

- a. Menyiapkan materi yang akan diajarkan kepada siswa dengan menggunakan model pembelajaran PjBL.
- b. Merancang modul ajar secara kolaboratif yang disusun sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran PjBL.
- c. Menyusun dan menyiapkan LKPD sebagai panduan siswa dalam melaksanakan kegiatan proyek.
- d. Menyiapkan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- e. Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk melakukan kegiatan proyek.
- f. Menyiapkan sumber belajar yang diperlukan dalam rangka membantu siswa memahami materi pelajaran seperti buku siswa dan buku guru.

- g. Menyusun rancangan kreativitas siswa yang berisi indikator penilaian tes unjuk kerja siswa.
- h. Membuat lembar pengamatan/observasi untuk guru dan siswa.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pertemuan 1 (17 November 2025)

- a. Materi: Mengeksplorasi simpul dan berkarya makrame (makrame berbentuk gelang).
- b. Kegiatan pembelajaran:
 - 1) Kegiatan Pendahuluan: Salam, menanyakan kabar, absensi, doa, ice breaking, menjelaskan tujuan pembelajaran, dan guru menyampaikan pembelajaran.
 - 2) Kegiatan Inti: Tahap pembelajaran dengan menggunakan langkah-langkah model *Project based Learning* dan evaluasi.
 - 3) Kegiatan Penutup: Simpulan materi, apresiasi siswa, refleksi pembelajaran dan doa penutup

Pertemuan 2 (19 November 2025)

- a. Materi: Mengeksplorasi simpul dan berkarya makrame (makrame berbentuk kelelawar).
- b. Kegiatan pembelajaran:
 - 1) Kegiatan Pendahuluan: Salam, menanyakan kabar, absensi, doa, ice breaking, menjelaskan tujuan pembelajaran, dan guru menyampaikan pembelajaran.
 - 2) Kegiatan Inti: Tahap pembelajaran dengan menggunakan langkah-langkah model *Project based Learning* dan evaluasi.
 - 3) Kegiatan Penutup: Simpulan materi, apresiasi siswa, refleksi pembelajaran dan doa penutup

3. Observasi 1 Tindakan Siklus 1

Aktivitas Guru:

Aktivitas yang terlaksana dengan kualifikasi Cukup (C) yaitu, Guru menayangkan video dengan jelas dan relevan, Guru memberikan pertanyaan kepada siswa setelah penayangan video, guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya terkait video yang ditampilkan, guru mampu memandu siswa untuk mendiskusikan rencana proyek, guru mampu membimbing siswa dalam menentukan alat, bahan, dan media, guru memastikan siswa mengikuti tahapan proyek dan pengerjaan sesuai dengan jadwal, guru mampu memberikan bantuan saat siswa mengalami kesulitan, guru membimbing siswa untuk mempresentasikan hasil dari proyek yang telah dibuat, guru mendorong siswa melakukan sesi tanya jawab interaktif antar siswa, guru mengevaluasi proses dan hasil proyek siswa.

Aktivitas Siswa:

Hasil observasi aktivitas siswa dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* pada pembelajaran Seni Rupa yang terlaksana dengan kualifikasi cukup (C) yaitu, siswa menyimak video yang ditayangkan guru dengan penuh perhatian, siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru setelah penayangan video, siswa aktif menyampaikan pendapat atau tanggapan terkait video yang ditampilkan, siswa terlibat aktif dalam diskusi Bersama kelompok untuk merencanakan proyek, siswa dapat menentukan alat, bahan, dan media yang akan digunakan dalam proyek bersama kelompoknya, siswa mengikuti tahapan proyek dan mengerjakannya sesuai jadwal yang telah ditentukan, siswa meminta bantuan guru atau berdiskusi saat mengalami kesulitan dalam proses pengerjaan proyek, siswa mampu mempresentasikan hasil proyek yang telah dibuat dihadapan guru dan teman-temannya, siswa aktif berpartisipasi dalam sesi tanya jawab setelah presentasi, siswa menerima masukan dan evaluasi dari guru terkait proses dan hasil proyek.

4. Hasil Tes Unjuk Kerja Kreativitas Siswa Siklus I

Hasil tes unjuk kerja kreativitas siswa dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* pada pembelajaran Seni Rupa yang terlaksana dengan kualifikasi Sedang (S) yaitu, *fluency* (kelancaran), kemampuan siswa untuk menghasilkan banyak ide dalam waktu terbatas, *flexibility* (keluwesan), kemampuan siswa menggunakan berbagai bahan dan teknik dengan cara yang bervariasi, *originality* (keaslian), menunjukkan keunikan dan tidak meniru karya orang lain dan ide muncul dari pemikiran sendiri.

5. Refleksi Tindakan Siklus 1

Proses Pembelajaran Guru

- Guru perlu memberikan bimbingan yang lebih terarah dalam menentukan alat, bahan, dan media proyek, serta melakukan pengawasan yang lebih intensif terhadap tahapan dan jadwal pengerjaan proyek.
- Guru perlu membiasakan siswa untuk berani berpendapat, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil proyek dengan memberikan arahan teknis serta kesempatan sesi tanya jawab yang interaktif.
- Pemberian evaluasi harus dilakukan secara menyeluruh dan disertai umpan balik yang jelas.

Proses Pembelajaran Siswa

- Siswa belum menunjukkan partisipasi aktif sesuai dengan harapan pembelajaran berbasis proyek.
- Siswa belum aktif berdiskusi, kurang berkontribusi dalam menentukan alat, bahan, dan media yang digunakan, serta belum mampu mengikuti tahapan proyek sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.
- Siswa kurang memperhatikan masukan dan evaluasi yang diberikan oleh guru, yang mengakibatkan proses refleksi dan perbaikan pembelajaran belum berjalan maksimal.

Siklus II

1. Perencanaan Tindakan Siklus II

- Fokus pada perbaikan kekurangan siklus I
- Materi yang diajarkan: Mengeksplorasi dan berkarya anyaman.
- Kegiatan yang dilakukan sama dengan siklus I, tetapi dengan penyempurnaan berdasarkan refleksi sebelumnya.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pertemuan 1 (24 November 2025)

- Materi: Mengeksplorasi dan berkarya anyaman (kerajinan anyaman dari kertas berwarna)
- Kegiatan pembelajaran:
 - Kegiatan Pendahuluan: Salam, menanyakan kabar, absensi, doa, ice breaking, menjelaskan tujuan pembelajaran, dan guru menyampaikan pembelajaran.
 - Kegiatan Inti: Tahap pembelajaran dengan menggunakan langkah-langkah model *Project based Learning* dan evaluasi.
 - Kegiatan Penutup: Simpulan materi, apresiasi siswa, refleksi pembelajaran dan doa penutup

Pertemuan 2 (29 November 2025)

- Materi: Mengeksplorasi dan berkarya anyaman (kerajinan anyaman berbentuk kipas tradisional).
- Kegiatan pembelajaran:
 - Kegiatan Pendahuluan: Salam, menanyakan kabar, absensi, doa, ice breaking, menjelaskan tujuan pembelajaran, dan guru menyampaikan pembelajaran.

- 2) Kegiatan Inti: Tahap pembelajaran dengan menggunakan langkah-langkah model *Project based Learning* dan evaluasi.
- 3) Kegiatan Penutup: Simpulan materi, apresiasi siswa, refleksi pembelajaran dan doa penutup

3. Observasi Tindakan Siklus II

Aktivitas Guru:

Aktivitas yang terlaksana dengan kualifikasi Baik (B) yaitu, Guru menayangkan video dengan jelas dan relevan, Guru memberikan pertanyaan kepada siswa setelah penayangan video, guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya terkait video yang ditampilkan, guru mampu memandu siswa untuk mendiskusikan rencana proyek, guru mampu membimbing siswa dalam menentukan alat, bahan, dan media, guru memastikan siswa mengikuti tahapan proyek dan pengerjaan sesuai dengan jadwal, guru mampu memberikan bantuan saat siswa mengalami kesulitan, guru membimbing siswa untuk mempresentasikan hasil dari proyek yang telah dibuat, guru mendorong siswa melakukan sesi tanya jawab interaktif antar siswa, guru mengevaluasi proses dan hasil proyek siswa.

Aktivitas Siswa:

Hasil observasi aktivitas siswa dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* pada pembelajaran Seni Rupa yang terlaksana dengan kualifikasi Baik (B) yaitu, siswa menyimak video yang ditayangkan guru dengan penuh perhatian, siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru setelah penayangan video, siswa aktif menyampaikan pendapat atau tanggapan terkait video yang ditampilkan, siswa terlibat aktif dalam diskusi Bersama kelompok untuk merencanakan proyek, siswa dapat menentukan alat, bahan, dan media yang akan digunakan dalam proyek bersama kelompoknya, siswa mengikuti tahapan proyek dan mengerjakannya sesuai jadwal yang telah ditentukan, siswa meminta bantuan guru atau berdiskusi saat mengalami kesulitan dalam proses pengerjaan proyek, siswa mampu mempresentasikan hasil proyek yang telah dibuat dihadapan guru dan teman-temannya, siswa aktif berpartisipasi dalam sesi tanya jawab setelah presentasi, siswa menerima masukan dan evaluasi dari guru terkait proses dan hasil proyek.

4. Hasil Tes Unjuk Kerja Kreativitas Siswa Siklus II

Hasil tes unjuk kerja kreativitas siswa dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* pada pembelajaran Seni Rupa yang terlaksana dengan kualifikasi Tinggi (T) yaitu, *fluency* (kelancaran), kemampuan siswa untuk menghasilkan banyak ide dalam waktu terbatas, *flexibility* (keluwesan), kemampuan siswa menggunakan berbagai bahan dan teknik dengan cara yang bervariasi, *originality* (keaslian), menunjukkan keunikan dan tidak meniru karya orang lain dan ide muncul dari pemikiran sendiri

5. Refleksi Tindakan Siklus II

Proses Pembelajaran Guru

- a. Guru memberikan bimbingan yang terarah dalam menentukan alat, bahan, dan media proyek, serta melakukan pengawasan yang lebih intensif terhadap tahapan dan jadwal pengerjaan proyek.
- b. Guru membiasakan siswa untuk berani berpendapat, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil proyek dengan memberikan arahan teknis serta kesempatan sesi tanya jawab yang interaktif.
- c. Pemberian evaluasi dilakukan secara menyeluruh dan disertai umpan balik yang jelas.

Proses Pembelajaran Siswa

- a. Siswa mampu menunjukkan partisipasi aktif sesuai dengan harapan pembelajaran berbasis proyek.

- b. Siswa aktif berdiskusi, kurang berkontribusi dalam menentukan alat, bahan, dan media yang digunakan, serta mampu mengikuti tahapan proyek sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.
- c. Siswa memperhatikan masukan dan evaluasi yang diberikan oleh guru, yang mengakibatkan proses refleksi dan perbaikan pembelajaran berjalan maksimal.

Pembahasan

Berdasarkan hasil lembar aktivitas guru pada siklus I, dapat diketahui bahwa aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran PjBL masih perlu ditingkatkan mengingat Kreativitas siswa masih kurang sehingga diperlukan adanya peningkatan pada siklus selanjutnya. Melalui model pembelajaran PjBL yang diterapkan oleh guru sudah mulai direspon baik oleh siswa, meskipun masih ada beberapa siswa yang belum aktif dalam proses pembelajaran. Pada siklus I siswa masih perlu dibimbing oleh guru pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan model pembelajaran PjBL. Dari hasil refleksi siklus I perlu diadakan perbaikan terutama pada tahap membimbing siswa dalam menentukan alat dan bahan pada saat mengerjakan proyek, siswa masih kurang berani pada saat berdiskusi dengan temannya, dan guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dalam bertanya maupun menjawab pada saat sesi presentasi.

Berdasarkan hasil tes unjuk kerja kreativitas siswa menunjukkan bahwa pada mata pelajaran Seni Rupa di siklus I, siswa yang tuntas sebanyak 9 siswa sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 6 siswa dengan persentase ketuntasan 60%. Hal ini berarti dalam pembelajaran Seni Rupa khususnya untuk meningkatkan kreativitas masih banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM 75.

Oleh sebab itu, peneliti melanjutkan pada siklus II untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Hasil pelaksanaan penelitian siklus II meningkat dilihat dari aktivitas guru maupun hasil tes unjuk kerja kreativitas siswa siklus II. Hal tersebut dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa yang meningkat dari 60% menjadi 86,67%. Hasil evaluasi siswa secara individu mengalami peningkatan dari kategori sedang ke kategori tinggi setelah melalui dua siklus.

Keberhasilan tindakan dari siklus I ke siklus II dikarenakan guru dapat melaksanakan rancangan pembelajaran yang baik sesuai dengan langkah-langkah model PjBL yang digunakan, sehingga dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas V SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng dalam pembelajaran Seni Rupa mengalami peningkatan yang signifikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran PjBL menunjukkan peningkatan pada aktivitas guru dan siswa serta kreativitas siswa. Aktivitas guru meningkat dari 46,67% dan 70% pada siklus I menjadi 73,33% dan 90% pada siklus II, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 40% dan 60% pada siklus I menjadi 73,33% dan 86,67% pada siklus II. Selain itu, kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni Rupa kelas V SD Negeri 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng juga mengalami peningkatan, dari 60% pada siklus I menjadi 86,67% pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

Dalimunthe, P. C. (2025). Penerapan Project Based Learning Pada Materi "Melihat dan Menggunakan Warna dalam Karya Seni" untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas II SDN 100590 Air Kanan. *Mandalika Journal of Community Services*, 2(2), 172-178.

- Firdaus, (2023). *Berpikir Kritis dan Kreatif dalam Pembelajaran Matematika*, Watampone: Syahdah Creative Media.
- Maulana, S. S. (2025). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* pada Pelajaran Seni Rupa Kelas IV untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Negeri 77/I Penerokan. *Mesada: Journal of Innovative Research*, 2(1), 467-481.
- Muin, (2017). Keterampilan Berbasis Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI*, 20(2). 133-135.
- Nababan, D., Marpaung, A. K., & Koresy, A. (2023). Strategi pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL). *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(2), 706-719.
- Pambudi, A., Suhartono, S., & Susiani, T. S. (2024). Penerapan Model *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Karya Seni Rupa Daerah Pada Siswa Kelas VA. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1).
- Rohmiati, R., Deluma, R. Y., Salma, S., & Nurlina, N. (2023). *Perencanaan Program Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Pt. Pena Persada Kerta Utama.