



PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DENGAN MEMANFAATKAN LIMBAH PLASTIK UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Eva Ari Lestari¹, Much Arsyad Fardani², Nur Fajrie³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
 Diterima: 11 Agustus 2024
 Revisi: 28 April 2024
 Diterima: 29 April 2024
 Diterbitkan: 31 Oktober 2024

Keywords:
 Beginning reading ability;
 Illustrated syllable cards

Kata Kunci:
 PjBL, limbah plastik, kreativitas

DOI :
 10.31932/jpdp.v10i2.3786

Surel Korespondensi:
 202033212@std.umk.ac.id

Abstract

The results pre-observations showed that students were less active during learning, which resulted in their creativity levels being low. This study aims to determine the effect of the project-based learning model by utilizing plastic waste to improve the creativity of fifth grade elementary school students. This study uses a quantitative method of the pre-experimental type with a one-group pretest-posttest design. Data collection techniques include questionnaires, interviews, observations, and documentation. The population in this study included all fifth grade students of SD 3 Padurenan with a total of 14 students. The average pretest score was 74.99 and the average posttest score was 85.23, increasing by 10.24. The results of the paired sample T-test obtained a significance result of 0.00 < 0.05. The results of the N-Gain test obtained a result of 0.41, including the moderate category. The results of this study showed that there is a significant increase in creativity between before and after implementing the project-based learning model. In conclusion, the application of the project-based learning model by utilizing plastic waste has an effect on improving the creativity of fifth grade elementary school students.

Abstrak

Hasil pengamatan awal diketahui bahwa siswa kurang aktif ketika pembelajaran yang mengakibatkan tingkat kreativitasnya masih rendah. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran project based learning dengan memanfaatkan limbah plastik untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis preeksperimental dengan desain one grup pretest posttest. Teknik pengumpulan data meliputi angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Populasi pada penelitian ini meliputi seluruh siswa kelas V SD 3 Padurenan dengan jumlah 14 siswa. Nilai rata-rata pretest 74,99 dan nilai rata-rata posttest 85,23 mengalami kenaikan sebesar 10,24. Hasil uji paired sample T-test memperoleh hasil signifikansi 0,00 < 0,05. Hasil uji N-Gain memperoleh hasil 0,41 termasuk kategori sedang. Adapun hasil dari penelitian ini yaitu terdapat peningkatan kreativitas yang signifikan antara sebelum dan setelah menggunakan model project based learning. Sebagai kesimpulan penerapan model project based learning dengan memanfaatkan limbah plastik berpengaruh untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V SD.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2024 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu elemen penting untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia. Didalam prosesnya,

pendidikan melalui kegiatan yang memakai langkah-langkah tertentu serta memuat tujuan untuk mendapatkan ilmu dan pemahaman sesuai yang dibutuhkan manusia.

Pembelajaran seni sekolah dasar memberikan kesempatan siswa untuk mengekspresikan segala pengetahuannya dan mengembangkan kecerdasan intelektual yang kreatif dan kompeten (Sindi, et al., 2023). Suatu proses pendidikan mengajarkan berbagai mata pelajaran dan juga keterampilan, salah satunya pada pembelajaran SBdP pada jenjang pendidikan dasar yaitu SD.

Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan suatu proses interaktif antara guru dan siswa dalam dunia pendidikan dengan menggunakan bahan pembelajaran untuk mengembangkan sikap, kererampilan dan semangat kerja (Sinta, et al., 2024). Pembelajaran SBdP di sekolah dasar terdiri dari seni rupa, musik, dan tari. Pada umumnya seni rupa merupakan pelajaran seni yang sering diterapkan. Pendidikan seni sebenarnya merupakan istilah yang relatif baru digunakan di dunia sekolah. Istilah menggambar digunakan untuk pertama kalinya. Penggunaan istilah pelajaran menggambar berlangsung lama hingga digantikan dengan istilah pendidikan seni.

Jenjang pendidikan dasar harus mampu meningkatkan pertumbuhan kreatif anak. Peran guru, pembimbing atau orang tua dalam kegiatan seni sangat penting sebagai pengembang model pembelajaran seni dengan berbagai kelebihan dan kekurangannya agar kreativitas anak dapat ditingkatkan (Fajrie, 2016). Topik yang ditawarkan tidak hanya menggambar, tetapi juga berbagai disiplin ilmu seni rupa, antara lain seni pahat, percetakan, perekatan, dan apresiasi seni. Oleh karena itu, pendidikan seni merupakan sarana untuk mengembangkan kreativitas anak. Tujuan pendidikan seni bukan untuk melatih anak menjadi seniman, melainkan mendidik mereka menjadi kreatif. Tujuan pendidikan seni adalah untuk mengembangkan keterampilan kreatif, menanamkan kesadaran akan budaya lokal, mengembangkan kemampuan mengapresiasi seni, memberikan kesempatan aktualisasi diri, meningkatkan kemahiran dalam bidang seni, dan memajukan multikultural. pemikiran. Melalui aktualisasi diri dalam penciptaan karya seni, siswa mengembangkan keterampilan motorik, kreativitas, dan

keterampilan produktivitas (Dayanti, et al., 2021). Pada kegiatan pembelajaran seni rupa dibutuhkan hubungan interaksi baik antara guru dan siswa untuk mendapatkan kesesuaian antara cara pandang dalam menumbuhkan kreativitas seni rupa disertai dengan model pembelajaran yang menarik demi peningkatan kemampuan secara optimal.

Berdasarkan kondisi di lapangan yang peneliti peroleh melalui hasil wawancara dan observasi di SD 3 Padurenan yang dilaksanakan bulan Januari 2024. Hasil wawancara oleh guru wali kelas V diperoleh informasi bahwa pelajaran seni rupa khususnya di kelas V dianggap siswa sebagai mata pelajaran yang membosankan. Siswa ketika proses pembelajaran seni rupa cenderung pasif tidak berani untuk bertanya kepada guru maupun mengungkapkan pendapatnya. Kebanyakan siswa memiliki tingkat kreativitas masih kurang optimal. Khususnya pada materi yang memerlukan adanya praktek secara langsung untuk pembuatan suatu proyek/karya. Siswa juga belum bisa memecahkan masalah terkait dengan

materi pembelajaran sehingga belum bisa menemukan solusi untuk dapat mengubah suatu bahan menjadi sebuah karya yang lebih bermanfaat dan hanya mengandalkan contoh pembuatan karya/proyek yang ada dalam Lembar Kerja Siswa (LKS). Diketahui dari hasil nilai siswa pembelajaran seni rupa siswa terdapat sembilan (9) anak dengan nilai belum memenuhi KKTP dan lima (5) anak dengan nilai sudah memenuhi KKTP artinya hasil nilai pada pembelajaran seni rupa siswa masih tergolong rendah. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa hal tersebut memang benar siswa sulit untuk mengembangkan kreativitasnya, contohnya membuat karya kerajinan seni menggunakan bahan limbah yang berasal dari rumah tangga. Sebagian besar siswa masih kesulitan untuk mengembangkan ide-ide yang baru atau hanya mengandalkan perintah dari guru saja. Dalam proses pembelajaran teridentifikasi beberapa permasalahan dimana guru hanya menggunakan metode ceramah dan hanya mengandalkan LKS dalam mengajar. Guru belum menerapkan

sebuah model pembelajaran yang menarik. Pada mata pelajaran seni rupa guru mempunyai tugas dan peran penting dalam proses tersebut. Guru hanya memberikan materi saja, tidak didukung dengan praktek untuk membuat suatu proyek sesuai dengan perintah guru. Dari hasil tersebut akan berpengaruh bagi perkembangan kreativitas siswa yang jarang dikembangkan dan diasah. Maka harus dilakukan proses perbaikan dalam proses pembelajaran seni rupa di kelas agar kreativitas siswa dapat mengalami peningkatan.

Ketika pembelajaran, khususnya seni rupa guru mempunyai tugas dan peran penting dalam proses tersebut. Namun terkadang terdapat beberapa perlakuan dari guru yang kurang memperhatikan kesesuaian kemampuan yang dimiliki siswa. Guru seringkali menganggap bahwa siswa yang sudah mendapatkan pengajaran akan langsung mengerti terkait materi yang diberikan tanpa melihat kemampuan setiap siswa bahwa siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda tidak bisa disamakan. Padahal setiap siswa memiliki karakter ataupun kemampuan yang berbeda-

beda. Pembelajaran seni rupa seharusnya menggunakan model pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan minat dan kreativitas siswa untuk berkarya.

Berdasarkan permasalahan yang dialami oleh siswa yaitu belum bisa mencari solusi menciptakan sebuah karya dengan ide-ide yang baru untuk memecahkan sebuah permasalahan, maka guru harus menerapkan sebuah model pembelajaran yang akan merangsang pengembangan kreativitas siswa. Penggunaan model pembelajaran dapat digunakan guru untuk merangsang dan mempengaruhi keberhasilan belajar siswa (Fitri, et al., 2022). Model pembelajaran yang relevan adalah model pembelajaran yang dapat menginspirasi siswa aktif, kreatif, dan mandiri. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dinilai sangat cocok untuk mengatasi permasalahan tersebut dan meningkatkan kreativitas siswa. Model PjBL menumbuhkan kreativitas siswa dan mendorong mereka untuk lebih berani ketika mengikuti pembelajaran.

Model PjBL merupakan model pembelajaran seni yang memanfaatkan kegiatan proyek sebagai pusat kegiatannya (Mashuri, et al., 2021). Siswa diminta mencari solusi dan bekerja kelompok dalam proyek untuk mencari solusi untuk masalah tersebut. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan keterampilannya dalam menciptakan karya/produk sesuai dengan materi yang diberikan oleh guru (Kusnawan, 2021). Model pembelajaran berbasis proyek yang mengembangkan kemampuan berpikir siswa, membekali siswa untuk kreatif, kompeten dan mendorong mereka untuk berkolaborasi. Siswa diharapkan mampu memecahkan masalah dan tantangan yang akan membantunya memahami konsep untuk pembelajaran berbasis proyek tersebut. Setiap kelompok dapat mempresentasikan proyek yang berbeda berdasarkan keterampilan pemecahan masalah yang mereka diskusikan. Membuat sebuah proyek membutuhkan waktu dan membutuhkan kemampuan memahami materi isi materi terkait.

Tugas guru adalah membimbing proses pembelajaran dan membantu siswa menyelesaikan kesulitan dalam kelompok.

Berkarya dari limbah rumah tangga merupakan salah satu materi pelajaran seni rupa yang dapat diajarkan di sekolah dasar. Salah satunya dengan membuat suatu karya seni rupa dengan memanfaatkan bahan limbah agar menumbuhkan kreativitas berkarya menjadi sebuah karya yang lebih bernilai (Prihartanti & Ningtyas, 2022). Sampah adalah segala sesuatu yang tidak lagi dimanfaatkan sebagai barang produktif atau barang konsumsi dan dapat menimbulkan beban lingkungan apabila dibuang langsung ke lingkungan hidup tanpa pengolahan terlebih dahulu.

Plastik merupakan salah satu jenis sampah yang terus meningkat setiap harinya. Plastik merupakan sampah atau sisa bahan berupa plastik yang diproduksi, baik industri rumah tangga atau industri yang biasa disebut dengan sampah, namun adanya zat-zat yang keberadaannya pada suatu saat pada tempat tertentu bisa mencemari lingkungan menurut

(Saputro, 2020). Limbah plastik membutuhkan waktu yang lama proses penguraiannya. Dengan memanfaatkan limbah plastik sebagai bahan untuk berkreasi diharapkan dapat memberikan pengalaman baru untuk siswa dalam pembelajaran seni rupa limbah plastik yang mudah sekali didapatkan agar lebih bermanfaat. Selain itu sebuah karya seni rupa harus juga menggunakan bentuk yang unik agar menarik perhatian peserta didik untuk membuatnya.

Seni rupa dapat menghasilkan suatu karya yang dapat dinikmati secara nyata. Suatu karya yang dibuat untuk mengekspresikan sebuah keindahan dan bentuk kreativitas. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk mendorong kemampuan dalam berekspresi, meningkatkan keterampilan dan membantu siswa agar menjadi lebih kreatif (Aristi, et al., 2023). Kreativitas dan keterampilan akan menumbuhkan pengetahuan dan kemampuan siswa untuk menghasilkan suatu karya.

Kreativitas harus dikembangkan untuk menumbuhkan bakat yang dimiliki siswa. Kreativitas merupakan unsur penting dalam pembelajaran.

Tanpa kreativitas, anak hanya belajar pada tingkat kognitif sehingga membatasi kemampuan siswa dalam mengembangkan kreativitasnya (Buana & Maharani, 2022). Menurut (Hamdani, 2002) menyebutkan bahwa kreativitas dapat ditinjau dari 3 aspek, yaitu: 1) kreativitas merupakan suatu kemampuan, artinya kemampuan berpikir dan menciptakan sesuatu yang baru, atau kemampuan untuk mengembangkan ide-ide yang sudah ada; 2) kreativitas memiliki sikap terbuka terhadap inovasi dan perubahan, bereksperimen dengan ide dan mempunyai fleksibilitas dalam pandangannya; 3) kreativitas merupakan proses bekerja di dalam kelas yang senantiasa berupaya membuat perubahan terhadap pekerjaan yang dilakukan. Maka dari itu dengan adanya kegiatan belajar di kelas, dapat meningkatkan kreativitas dari siswa.

Berdasarkan hasil tinjauan pustaka yang dilakukan peneliti, terdapat makalah penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini, (Elmanidar, et al., 2023) dengan judul Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Media *Pop*

Up Book Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Tema 8 Kelas 5 SDN 1 Mayong Kidul. Kesimpulannya, pembelajaran tingkat kreativitas siswa kelas V berdasarkan indeks kreativitas diperoleh hasil sebesar 56,25%. Pertanyaan penelitian ini adalah bagaimana pembelajaran PjBL dapat meningkatkan kreativitas siswa. Penelitian ini dilakukan di kelas 5 SDN 1 Mayong Kidul dengan subjek penelitian sebanyak 32 siswa. Penelitian ini adalah eksperimental (*pre-experimental design*). Pembelajaran berbasis *Project Based Learning* dengan menggunakan media *pop-up book* dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata *pre-test* hingga *post-test* sebesar 26,1% dan hasil tes N-gain sebesar 0,52 dengan tingkat sedang kreativitas siswa Anda. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek yang didukung media *pop-up book* dapat mendorong kreativitas dengan memberikan kebebasan lebih kepada siswa untuk berkreasi. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *Project Based Learning* berbantuan media *Pop Up Book* dapat menumbuhkan kreativitas dengan

memberikan keleluasaan siswa agar dapat meningkatkan kreativitas siswa. Dari uraian masalah di atas dapat kita simpulkan bahwa penerapan model pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas siswa. Dengan pemanfaatan bahan limbah plastik bisa dimanfaatkan agar lebih berguna menjadi sebuah karya. Penggunaan limbah plastik juga dapat mengurangi adanya sampah plastik. Maka berdasarkan uraian tersebut peneliti memilih judul skripsi “Pengaruh Model *Project Based Learning* dengan Memanfaatkan Limbah Plastik untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif karena menggunakan data numerik yang diperoleh dengan menggunakan metode statistik. Variabel penelitian adalah sesuatu yang ditentukan dengan cara tertentu oleh peneliti untuk memperoleh informasi dan menarik kesimpulan tentang variabel penelitian tersebut. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan perubahan.

Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau diakibatkan oleh adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independen adalah model pembelajaran projectbased learning dan sampah plastik. variabel dependen meningkatkan kreativitas siswa.

Jenis metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *preeksperimental*, dengan *one grup pretest posttest design*. Tahapan penelitian ini akan diberikan tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan. Setelah diberikan perlakuan, akan dilakukan tes akhir (*posttest*) untuk memperoleh hasil. Keefektifan perlakuan dalam pebelajaram diukur dengan membandingkan hasil rata-rata tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Jika hasil tes akhir (*posttest*) lebih signifikansi lebih tinggi dibandingkan tes awal (*pretest*), maka dapat disimpulkan bahwa proses dalam pembelajaran dengan perlakuan dapat dikatakan berpengaruh dengan design penelitian.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD 3 Padurenan yang terletak di

Desa Padurenan, Kecamatan Gebog, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah. Populasi penelitian ini hanya siswa kelas V SD 3 Padurenan yang berjumlah 14 siswa, terdiri dari sembilan (9) laki-laki dan lima (5) perempuan. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD 3 Padurenan yang berjumlah 14 siswa, jumlah laki-laki 9 orang dan jumlah perempuan 5 orang.

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan dalam proses pengumpulan informasi dan bahan-bahan aktual yang dapat dijadikan dasar penelitian, karena tujuan utama penelitian ini adalah pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data adalah cara mengolah data penelitian dan mencapai kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji *Paired Sample T-Test* dan uji N-gain.

Hasil dan Pembahasan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas model

pembelajaran *Project Based Learning* memanfaatkan sampah plastik untuk meningkatkan kreativitas siswa Kelas V SD 3 Padurenan. (1) Untuk menguji pengaruh menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan bahan limbah plastik untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V Sekolah Dasar. (2) Untuk mendeskripsikan seberapa besar peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa melalui model pembelajaran *Project Based Learning* dengan bahan limbah plastik pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

Proses pelaksanaan pembelajaran di kelas agar berjalan dengan baik seharusnya memperhatikan langkah-langkah pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran dalam *Project Based Learning* menurut (Purnomo, Halim,

2019) dimulai dari perencanaan yang memadai, dengan mengikuti tahapan sebagai berikut: (1) Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial (*start with the essential question*), (2) Menyusun perencanaan (*design a plan for project*), (3) Menyusun jadwal pelaksanaan proyek (*create a schedule*), (4) Melakukan pengawasan (*monitoring*), (5) Melakukan penilaian (*assess the outcome*), (6) Evaluasi pengalaman (*evaluate the experience*). Dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*, siswa diberikan tugas berkreasi membuat suatu karya/proyek agar bisa mengatasi sebuah permasalahan untuk mengurangi limbah plastik yang ada di sekitar rumah mereka dengan dijadikan menjadi suatu karya yang inovatif dan menarik.

Tabel 1. Hasil Uji Deskriptif Statistik

	N	Min	Max	Mean
<i>Pretest</i>	14	65,67	83,00	74,99
<i>Posttest</i>	14	79,00	92,67	85,23

Data deskriptif *pretest* seperti terlihat pada Tabel 1., menunjukkan, nilai data minimum adalah *pretest* adalah 65,67 dan nilai data maksimum adalah 83.00. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 74,99. Berdasarkan nilai

pretest, hanya satu siswa yang memenuhi KKTP.

Setelah diberikan perlakuan, siswa diberikan pertanyaan untuk mengukur tingkat kreativitas mereka dan melihat bagaimana peningkatan

krativitas mereka. Mencakup pertanyaan yang sama sebelum perlakuan (*pretest*) yang akan digunakan sebagai (*posttest*). Tabel 1., menunjukkan nilai minimal *posttest* adalah 79,00 nilai maksimal *posttest* adalah 92,67. Tingkat kreativitas siswa saat menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan materi sampah plastik saat siswa mencapai nilai total KKTP lebih tinggi dari sebelumnya.

Penggunaan model pembelajaran dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas siswa. Model pembelajaran berbasis proyek menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran aktif. Model ini sangat cocok untuk mengembangkan ide kreatif siswa dalam berinteraksi dengan anggota kelompok. Siswa diberi kebebasan untuk mencari segala macam

informasi untuk mencari solusi atas permasalahan yang dihadapinya. Siswa sangat tertarik untuk membuat proyek dari sampah plastik yang ada disekitarnya. Hal ini didukung dengan hasil survei respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran berbasis proyek yang memperoleh skor rata-rata sebesar 84,33. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek dengan memanfaatkan sampah plastik memberikan dampak terhadap kreativitas siswa.

Selain analisis statistik deskriptif juga dilakukan analisis statistik inferensial menggunakan uji paired sample t test. Uji ini dilakukan untuk mengetahui signifikansi pengaruh pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas siswa. Hasil uji paired sample t test dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Paired Sample T-Test

	Mean	Sig.(2-tailed)
<i>Pretest-Posttest</i>	-10,23786	,000

Berdasarkan hasil uji *Paired Sampel T-Test*, nilai *pretest* dan *posttest* SD 3 Padurenan dengan menggunakan SPSS 25 adalah

menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000<0,05. Kriteria yang diterapkan pada uji *Paired Sampel T-Test* menunjukkan nilai Sig. p < 0,005.

Maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hasil uji *Paired Sample T-Test* yang digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata skor tes kreativitas siswa, diperoleh rata-rata skor *pretest* sebesar 74,99 dan rerata skor *post-test* sebesar 85,23. Rata-rata selisih skor *pretest* dan *posttest* adalah 10,24. Karena terdapat perbedaan yang besar antara hasil *pretest* dan *posttest* siswa, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan bahan limbah plastik.

Pada model pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan sampah plastik terdapat perbedaan tingkat kreativitas siswa sebelum dan sesudah tes. Rata-rata nilai *post-test* setelah diberikan perlakuan lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai *pre-test* sebelum diberikan perlakuan. Setelah penggunaan model *Project Based Learning* dengan memanfaatkan limbah plastik siswa mampu meningkatkan kreativitasnya dan juga dapat memecahkan masalah dengan idenya sendiri dengan memanfaatkan bahan limbah plastik

yang tidak berguna menjadi barang yang berguna.

Siswa diminta mencari solusi dengan bekerja kelompok untuk mengatasi permasalahan pada proyek tersebut. Guru harus mampu menciptakan suasana sehingga terjadi interaksi yang baik antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru (Fardani, et al., 2021). Guru hendaknya mendukung kegiatan kelompok agar semua anak dapat berinteraksi dengan baik. (Anam, et al., 2023). Memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan keterampilannya dalam menciptakan karya dan produk sesuai dengan materi yang diberikan oleh guru.

Kreativitas adalah kemampuan mengungkapkan banyak gagasan, yang diperoleh dengan melihat suatu permasalahan dari berbagai arah, yang orisinal atau berbeda dengan gagasan kebanyakan orang (Hariyani, et al 2021). Kreativitas didasarkan pada aspek intelektual, seperti kecerdasan, bakat, dan kecakapan yang nyata. Menurut (Hasta, et al., 2023) Perbedaan tingkat kretivitas juga bisa dilihat dari respon siswa ketika pembelajaran berlangsung

sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.



Gambar 1. Pertemuan Pertama

Terlihat pada pertemuan ke-1 sebelum diberikan perlakuan siswa masih bingung untuk membuat suatu karya sehingga hanya mengandalkan cohtoh yang ada pada LKS mereka. Pada saat pembelajaran siswa terlihat

masih kurang aktif. Siswa belum bisa memecahkan suatu permasalahan dan menentukan solusi yang tepat. Siswa juga belum bisa memanfaatkan bahan-bahan yang ada disekitarnya agar lebih berguna dan bermanfaat.



Gambar 2. Pertemuan kedua

Pada pertemuan ke 2 sudah diberikan perlakuan sudah bisa terlihat sebagian besar siswa mulai aktif saat pembelajaran. Siswa mendengarkan penjelasan materi. Siswa diminta untuk membuat kelompok yang terdiri dari 4 orang

dan berdiskusi untuk membuat suatu karya dari bahan limbah plastik yang ada disekitar. Kemudian mengerjakan LKPD untuk menuliskan nama karya yang dibuat alat dan bahan serta langkah-langkah pembuatan karya

yang diberikan oleh guru untuk pertemuan selanjutnya.



Gambar 3. Pertemuan Ketiga

Pada pertemuan ke-3 siswa sudah mulai praktik untuk membuat suatu karya yang pertama yaitu dari sedotan plastik hasil dari diskusi kelompoknya masing masing. Siswa sangat antusias saat pembelajaran. Siswa secara berkelompok saling membantu untuk menyelesaikan karya tersebut. Guru juga melakukan

pengawasan ketika pembelajaran berlangsung. Setelah selesai mengerjakan hasil karya akan dinilai oleh guru dan diberikan evaluasi agar karya mereka lebih baik lagi pada pertemuan selanjutnya. Setelah itu siswa mengerjakan LKPD untuk pertemuan selanjutnya.



Gambar 4. Pertemuan ke-4

Pada pertemuan ke-4 praktik membuat karya kedua dari *cup* plastik siswa bersama kelompoknya menyiapkan alat dan bahan untuk membuat karya dari *cup* plastik.

Mereka saling bekerja sama untuk menyelesaikan karya tersebut. Pada pembelajaran ini setiap kelompok sudah bisa membuat karya yang sesuai dengan tema. Guru juga

melakukan pengawasan ketika pembelajaran berlangsung. Setelah selesai mengerjakan hasil karya akan dinilai oleh guru dan diberikan

evaluasi agar karya mereka lebih baik lagi pada pertemuan selanjutnya. Setelah itu siswa mengerjakan LKPD untuk pertemuan selanjutnya.



Gambar 5. Pertemuan Kelima

Pertemuan ke-5 praktik membuat karya dari sendok plastik. Siswa bersama kelompoknya menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan. Setelah 2 kali membuat karya pada pertemuan 5 ini siswa sudah bisa membuat karya dengan menambahkan warna agar hasilnya lebih menarik. Siswa lebih cepat ketika mengerjakan karena saling membantu dengan kelompoknya masing masing. Guru juga melakukan pengawasan ketika pembelajaran berlangsung. Guru melakukan penilaian dan mengevaluasi sedikit karya yang dibuat siswa.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran model *Project*

Based Learning dengan memanfaatkan limbah plastik membuat peserta didik lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan berdiskusi secara berkelompok dalam belajar siswa dapat menyerap materi dengan mudah. Karena dapat berdiskusi bersama kelompoknya agar menghasilkan keputusan bersama dengan tepat. Penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan memanfaatkan limbah plastik juga dapat meningkatkan kreativitas siswa. Membuat siswa lebih senang membuat suatu karya secara berkelompok. Sependapat dengan Setiawan, et al., (2021) menggunakan model *Project Based Learning* dapat

membantu meningkatkan kreativitas siswa.

Peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* kreativitas siswa yang dihitung menggunakan uji N-

Gain menunjukkan bahwa kreativitas siswa mengalami peningkatan pada siswa kelas V SD 3 Padurenan. Hasil perhitungan uji N Gain dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Keterangan Uji N-Gain Kreativitas Siswa

N	Min	Max	N-gain	Kategori
14	74,99	85,23	0,4151	Sedang

Uji N-Gain menunjukkan kreativitas siswa mengalami peningkatan sebesar 0.41 dalam kategori sedang. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan terdapat peningkatan kreativitas setelah diberikan perlakuan, menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan memanfaatkan limbah plastik. Nilai *pretest* sebesar 74,99, sedangkan nilai setelah diberikan perlakuan hasil *posttest* dengan rata-rata sebesar 85,23.

Dari sampel 14 siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan memanfaatkan limbah plastik. Siswa mendapatkan nilai di atas KKTP berjumlah 14. Sedangkan sebelum dilakukan perlakuan hanya 1 siswa yang nilainya di atas KKTP dan 13 siswa masih dibawah KKTP. Hal tersebut

menunjukkan kenaikan sebesar 10,24. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan oleh siswa mengalami kenaikan yang cukup signifikan. Ide-ide yang kreatif dapat dimunculkan melalui rasa ingin tahu dengan percaya diri dan mandiri (Riyanti, et al., 2023).

Model pembelajaran *Project Based Learning* melalui pemanfaatan sampah plastik mampu meningkatkan kreativitas siswa. Kreativitas sendiri merupakan landasan bagi seseorang untuk senantiasa mengembangkan dirinya dalam posisi yang dinamis Menurut (Wiyani & Fajrie, 2024). Model pembelajaran *Project Based Learning* dengan menggunakan sampah plastik merupakan metode baru yang digunakan oleh siswa Kelas V SD 3 Padurenan yang selama ini belum menggunakan model pada proses pembelajaran di kelas. Siswa

akan lebih banyak kesempatan untuk menyampaikan hasil pemikirannya dengan berdiskusi dengan teman sebayanya (Rifdah., et al 2023). Saat peneliti melakukan penelitian terlihat siswa sangat antusias saat membuat suatu karya dari bahan limbah plastik serta saling bekerja sama bersama kelompoknya. Saat berkelompok siswa bisa bertukar pikiran untuk menyelesaikan karya yang diuut bersama-sama. Pembelajaran berbasis proyek Model pembelajaran merupakan model pembelajaran yang membantu siswa memecahkan masalah, mencari solusi dan mengembangkan pikirannya. Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran seni yang memanfaatkan kegiatan proyek sebagai pusat kegiatannya. (Mashuri, et al., 2021). Siswa diberi kesempatan untuk meningkatkan kemampuannya dalam menciptakan karya dan produk sesuai dengan bahan ajar yang diberikan guru. Siswa dapat bertanggung jawab pada tugasnya dan selama proses pembelajaran akan berlangsung menyenangkan (Ulfa, et al 2020). Sehingga siswa dapat dengan

bebas berpikir dan saling merespons antar anggota kelompoknya.

Penelitian ini dilakukan bukan hanya menggunakan model pembelajaran saja, melainkan juga memanfaatkan bahan dari limbah plastik. Limbah plastik merupakan sampah atau sisa bahan berupa plastik yang diproduksi, baik industri rumah tangga atau industri yang biasa disebut dengan sampah, namun adanya zat-zat yang keberadaanya pada suatu saat pada tempat tertentu bisa mencemari lingkungan menurut (Saputro, 2020). Limbah plastik membutuhkan waktu yang lama proses penguraiannya. Dengan memanfaatkan limbah plastik sebagai bahan untuk berkreasi diharapkan dapat memberikan pengalaman baru untuk siswa dalam pembelajaran seni rupa limbah plastik yang mudah sekali didapatkan agar lebih bermanfaat. Selain itu sebuah karya seni rupa harus juga menggunakan bentuk yang unik agar menarik perhatian peserta didik untuk membuatnya.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan untuk menjawab

rumusan masalah. Penelitian yang dilakukan di kelas V SD 3 Padurenan dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan memanfaatkan sampah plastik mempengaruhi kreativitas siswa. Secara spesifik dapat dituliskan sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan yang besar antara rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* siswa. Hasil dari uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,005 berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 74,99, nilai maksimum sebesar 83,00, dan nilai minimum sebesar 65,67. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 85,23, nilai tertinggi 92,67, dan nilai terendah 79,00. Dapat disimpulkan terdapat perbedaan rata-rata antara skor *pretest* sebesar 74,99 dengan skor *posttest* sebesar 85,23.
2. Hasil penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan sampah plastik untuk meningkatkan kreativitas siswa menunjukkan nilai *pretest* sebesar 74,99 dan *posttest* sebesar 85,23, dengan hasil N-gain sebesar 0,41 pada kategori sedang.

Daftar Pustaka

- Anam, S., Ardianti, S. D., & Fardani, M. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran *Numbered Head Together* Berbantuan Media Game Teka Teki Silang Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 1–5. <https://doi.org/10.24176/wasis.v4i1.869>
- Aristi, A. R., Mislinawati, & Fitri, A. (2023). Kemampuan Peserta Didik Dalam Mengembangkan Kreativitas Pada Pembelajaran Seni Rupa Melalui Karya Seni Grafis Dengan Teknik Percik Di Kelas II SD Negeri 30 Sabang. *Elementary Education Research*, 8(2), 32–41.
- Buana, T., & Maharani, D. (2022). Penggunaan Aplikasi Tik Tok (Versi Terbaru) Dan Kreativitas Anak. *Jurnal Inovasi*, 16(2), 34–44. <https://doi.org/10.33557/ji.v16i2.222>
- Dayanti, Z. R., Respati, R., & Gyartini, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Dalam Pembelajaran Seni Rupa Daerah Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 04(05), 704-711.
- Elmanidar, N., Fakhriyah, F., & Rondli, W. S. (2023). Pengaruh Model

- Project Based Learning Berbantuan Media Pop Up Book terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa pada Tema 8 Kelas 5 SDN 1 Mayong Kidul. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(4), 491-497. <https://doi.org/10.37478/jpm.v4i4.3001://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/JP M/article/view/300>
- Fajrie, N. (2016). Pengenalan Kegiatan Seni Rupa untuk Anak Tunanetra dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Sensitivitas. *Jurnal Imajinasi*, 10(2), 154-158
- Fardani, M. A., Pratiwi, I. A., Prasetyo, Z. K., Samsuri, S., & Khotimah, T. (2021). Game Panjor Berbasis Android Untuk Meningkatkan Karakter Bersahabat Pada Siswa Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2), 241-249. <https://doi.org/10.24176/re.v11i2.5548>
- Fitri, H., Junindra, A., Desyandri, & Mayar, F. (2022). Analisis Pembelajaran SBdP menggunakan Model Project Based Learning terhadap Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 11082-11088.
- Hamdani, A. (2002). Pengembangan Kreativitas. Jakarta: Pustaka As-Syifa.
- Hariyani, T.I., Fajrie, N., Rosya, M. (2021). Kreativitas Seni Melalui Metode Collective Painting.
- Hasta, V. T., Setiawan, D., & Fajrie, N. (2023). Kreativitas Seni Mozaik Menggunakan Bahan Limbah Plastik Untuk Siswa Kelas Kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 2631-2641.
- Kusnawan, H. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya Siswa Kelas IX melalui Model Project Based Learning. *Jurnal Pendidikan Indonesia Gemilang*, 1(1), 7-12. <https://doi.org/10.53889/jpig.v1i1.18>
- Mashuri, I., Fanani, A. A., Wahyuningsih, R., & Sholekhah, S. (2021). Pendampingan Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Kemampuan Menggambar Dengan Model Pembelajaran Project-Based Learning. *ABDI KAMI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 158-173.
- Prihartanti, N. G., & Ningtyas, S. F. (2022). Penguatan Kapasitas Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Melalui Pelatihan Pengelolaan Limbah Plastik. 5(1), 177-182.
- Purnomo, Halim, Y. I. (2019). Tutorial Pembelajaran Berbasis Proyek. Yogyakarta: K-Media.
- Riyanti, A., Fardani, M. A., & Fajrie, N. (2023). Proses Kreasi Seni Tari sebagai Ekspresi Diri Anak SD Negeri Wotan 02 Desa Wotan Kabupaten Pati. *Islamika*, 5(2), 643-656. <https://doi.org/10.36088/islamika.v5i2.3111>

- Saputro, E. (2020). Pemanfaatan Limbah Plastik Sebagai Bahan Pembuatan Batako Plastik. Indralaya: Skripsi. Program Studi Fakultas Pertanian Univesitas Sriwijaya Indralaya.
- Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2021). Peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik menggunakan pendekatan project-based learning. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 8(1), 1879–1887.
<https://doi.org/10.21831/jppfa.v8i2.40574>
- Sindi, S., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Penggunaan Cangkang Telur Berbasis Wayang Sukuraga Untuk Meningkatkan Keterampilan Seni Rupa Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1601–1607.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5290>
- Sinta, W., Fajrie, N., & Kironoratri, L. (2024). Kreativitas Karya Dekoratif Siswa dalam Pembelajaran Project Based Learning pada Kelas IV SD 5 Gondangmanis Kabupaten Kudus. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 23–31.
<https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i1.4787>
- Ulfa, Z.I., Ismaya, E.A., Fardani, M. A. (2020). Penerapan Model Student Teams Achievement Division dengan Utaku. *Edubasic jurnal: Jurnal Pendidikan dasar*, 2(2), 72–78.
- Wiyani, W., & Fajrie, N. (2024). Kemampuan Siswa Dalam Berpikir Kreatif Melalui Media Kolase Pada Materi Gambar Tiga Dimensi. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 3(2), 73–79.
<https://doi.org/10.24176/jpi.v3i2.8649>