

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Lokasi Penelitian**

##### **1. Profil MIS TPI Keramat Banjarmasin**

Madrasah Ibtidaiyah Banjarmasin terletak di Jalan Keramat Raya RT. 20 No.04, Desa Sungai Bilu, Kecamatan Banjarmasin Timur, Kota Banjarmasin. Madrasah ini didirikan pada tanggal 2 Mei 1982 oleh tokoh masyarakat. Gedung Sungai dan sekitarnya, Awalnya itu adalah sekolah dasar yang tidak banyak bergerak dengan ruang kelas yang terbatas dan kurikulum yang hanya berfokus pada konten keagamaan. Seiring perkembangan zaman dan kebutuhan pendidikan di daerah sekitarnya, sekolah-sekolah yang lebih besar didirikan untuk menampung lebih banyak siswa. Untuk itu, didirikanlah sebuah sekolah bernama Madrasah Ibtidaiyah TPI Keramat Swasta Banjarmasin.

Madrasah ini memiliki luas total 879 m<sup>2</sup> dan dibatasi oleh Sacred Boulevard di utara dan garnisun di selatan dan timur. Visi madrasah ini adalah “mendidik peserta didik yang cakap secara keilmuan dan teknis, yang berkualitas iman dan taqwa”. Misinya adalah untuk Mewujudkan generasi cerdas dan cakap yang berpotensi di bidang iptek, dan berlandaskan IMTAQ, sekolah akan membentuk bakat-bakat aktif, kreatif dan inovatif secara tepat waktu, membangun citra sekolah di masyarakat, dan membantu anak-anak untuk

memasuki sekolah berikutnya. Sekolah yang memberdayakan transisi dan berkembang dengan cara yang ramah lingkungan.

Tujuan madrasah ini yaitu:

- a. Peserta didik beriman dan takwa kepada Allah SWT dan berakhlak mulia
- b. Peserta didik sehat jasmani dan rohani
- c. Peserta didik memiliki dasar-dasar pengetahuan, kemampuan dan keterampilan untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi
- d. Mengenal dan mencintai bangsa, masyarakat dan kebudayaan
- e. Peserta didik kreatif, terampil dan bekerja untuk dapat mengembangkan diri secara terus menerus
- f. Meningkatkan mutu pendidikan di madrasah

## 2. Identitas Madrasah

Tabel 4.1. Identitas Madrasah

Nama Madrasah	:	MI TPI Keramat
NSM (Nomor Statistik Madrasah)	:	111263710027
NPSN (Nomor Pokok Sekolah Nasional)	:	60723196
NPWP	:	00.926.061.3-731.000
Provinsi	:	Kalimantan Selatan
Kab/Kota	:	Banjarmasin
Kecamatan	:	Banjarmasin Timur
Desa/Kelurahan	:	Sungai Bilu
Alamat	:	Jl. Keramat Raya 17 No. 21
Kode Pos	:	70236
Telpon	:	0853 1166 6365
Lokasi Madrasah	:	Perkotaan
Status Madrasah	:	Swasta
Akreditasi	:	B
Tahun Berdiri	:	02 Mei 1928

### 3. Keadaan Tanah

Status tanah MIS TPI keramat Banjarmasin adalah milik sendiri (SHM), dengan luas tanah sebesar 879 m<sup>2</sup>.

### 4. Keadaan Bangunan

Tabel 4.2 Keadaan bangunan

Status	:	Semi Permanen
Ruang Belajar	:	16 buah/19 kelompok
Ruang Dewan Guru	:	1
Ruang Kepala Madrasah	:	1
Ruang Tata Usaha	:	1
Ruang Kantin	:	2
Ruang Musholla	:	1
Ruang UKS	:	1
Ruang BP/Ekskul	:	1
Ruang perpustakaan	:	1
Ruang koperasi/gudang	:	1
WC siswa	:	4
Ruang ganti siswa/i	:	2
WC dewan guru	:	2

### 5. Jumlah guru dan tenaga kependidikan MIS TPI Keramat Banjarmasin

Kepala madrasah	: 1 orang
Wakil Kepala Madrasah	: 1 orang
Tata Usaha	: 2 orang
Guru	: 22 orang
Petugas kantin	: 1 orang
Petugas Keamanan	: 1 orang
Petugas Kebersihan	: 1 orang

Tabel 4.3 daftar tenaga pengajar/TU

No	Nama	L/P	Jabatan Utama
1	Maslan, S.Pd	L	Kepala Madrasah
2	Hasniah, S.Pd.I	P	Wakamad Kurikulum
3	Khairunnisa, S.Pd.I	P	Wali kelas
4	Rasyidi, S.Ag	L	Wali kelas
5	Muliyani, S.Ag	P	Wali kelas
6	Ida Rafiqah, S.Ag	P	Wali kelas
7	Nurmini, S.Ag	P	Wali kelas
8	Hasimin, S.Ag	L	Wali kelas
9	Padli, S.H.I	L	Wali kelas
10	Inayati, S.Pd.I	P	Wali kelas
11	Rusmini, S.Pd.I	P	Wali kelas
12	Mawaddah Amaliyah, S.Pd.I	P	Wali kelas
13	Hilaliyah, S.Pd.I	P	Wali kelas
14	Mahdiah, S.P	P	Wali kelas
15	Zakiah, S.Pd.I	P	Wali kelas
16	Hj. Nurbaiti, S.Ag	P	Wali kelas
17	Yurita, S.Pd.I	P	Wali kelas
18	Siti Khadijah, S.Pd.I	P	Wali kelas
19	Hayatun Thaiyibah, S.Pd.I	P	Wali kelas
20	Muhyissalam	L	Wali kelas
21	Sukirman	L	Wakamad kesiswaan
22	Raudah	P	Guru bidang studi
23	M. Noor Syadzali, S.Pd.I	L	Guru bidang studi
24	Risnayati	P	Tata usaha
25	Wahid Rahman, A.Md	L	Pustakawan

## 6. Jumlah Peserta Didik MIS TPI Keramat Banjarmasin

Tabel 4.4 keadaan siswa

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	I A	11	14	25
2	I B	11	13	24
3	I C	12	12	27
4	II A	13	14	27
5	II B	12	15	27
6	II C	17	12	29
7	III A	11	5	16
8	III B	10	7	17
9	III C	10	6	16
10	III D	8	8	16

11	IV A	10	10	20
12	IV B	13	14	27
13	IV C	15	12	27
14	V A	9	19	29
15	V B	14	16	30
16	V C	15	14	29
17	VI A	18	12	30
18	VI B	16	13	29
19	VI C	16	11	27
JUMLAH		242	227	469

## B. Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian yang pengumpulan datanya diperoleh dari hasil observasi, wawancara serta dokumentasi, yang akhirnya memperoleh data-data yang dibutuhkan. Kemudian data yang sudah terkumpul semua, kemudian selanjutnya akan dilakukan analisis data secara deskriptif kualitatif.

Data penelitian mengenai kreativitas peserta didik dalam pembelajaran SBDP pada materi montase kelas IV berbasis *project based learning* (PjBL) di MIS TPI Keramat Banjarmasin. Diperoleh dari kegiatan wawancara, observasi dan dokumentasi. Kegiatan wawancara dilakukan bersama kepala madrasah, guru dan juga beberapa siswa. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data yang terkait dengan pembelajaran SBDP pada materi montase, serta dokumentasi dilakukan untuk memperoleh beberapa dokumen mengenai kegiatan tersebut baik berupa foto, rekaman maupun berkas penting lainnya.

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang dilakukan di lokasi penelitian, sehingga selanjutnya akan dikaji dan di deskripsikan secara kualitatif mengenai mengenai kreativitas peserta didik dalam pembelajaran SBDP pada materi

montase kelas IV berbasis *project based learning* (PjBL) di MIS TPI Keramat Banjarmasin sesuai dengan rumusan masalah penelitian, sebagai berikut:

**1. Kreativitas peserta didik dalam pembelajaran SBDP pada materi montase kelas IV berbasis *project based learning* (PjBL) di MIS TPI Keramat Banjarmasin**

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam kehidupan seseorang. Karena melalui pendidikan seseorang dapat meningkatkan kecerdasan dan kemampuannya, mengembangkan potensi dirinya serta menjadi pribadi yang bertanggung jawab dan kreatif. Sekolah adalah lembaga pendidikan yang bertanggung jawab untuk menanamkan berbagai pengetahuan dan keterampilan serta mengembangkan berbagai nilai dan sikap melalui pendidikan baik formal maupun informal.

MIS TPI Keramat melaksanakan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan peraturan pemerintah, yaitu dengan menerapkan kurikulum yang sedang dijalankan secara seluruh. Madrasah ini menggunakan kurikulum 2013 dalam system pembelajarannya. Sebagaimana yang dijelaskan oleh kepala madrasah berikut ini:

“MIS TPI Keramat menggunakan kurikulum 2013, oleh karena itu setiap guru yang bersangkutan mengajar sesuai dengan buku dan nanti guru tersebut mempraktikan dengan anak, misalnya pada pelajaran membuat kaligrafi, nanti hasil karya tersebut di tempel didinding sekolahan, kemudian bisa juga membuat pigura terbuat dari jagung kacang hijau, ditempel dikertas lalu ditempel didinding lalu diberikan penilaian oleh guru.<sup>37</sup>

---

<sup>37</sup> Hasil wawancara bersama M selaku kepala madrasah, pada tanggal 6 Desember 2022 Pukul 09.50 WITA.

Salah satu upaya dalam menumbuhkembangkan kreativitas peserta didik adalah melalui pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP). Hal tersebut disampaikan oleh kepala madrasah bahwa:

“Pihak sekolah sangat mendukung kegiatan tersebut karena dapat membantu menumbuhkan kreativitas setiap anak, dapat membuat karya-karya sederhana. Dari kegiatan pembelajaran ini siswa dapat belajar mandiri dan alangkan baiknya suatu saat nanti bisa menghasilkan nilai rupiah dari hasil karya tersbut”.<sup>38</sup>

MIS TPI Keramat Banjarmasin dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) sangat mendukung kegiatan ini, karena melalui kegiatan tersebut dapat menumbuhkan kreativitas peserta didik. Membantu mereka belajar secara mandiri ataupun kelompok untuk menghasilkan suatu karya yang diharapkan dapat menghasilkan nilai rupiah untuk mereka.

Dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) yang termasuk dalam pembelajar tematik, guru menggunakan strategi khusus untuk membantu meningkatkan kreativitas peseta didik. Hal ini disampaikan oleh guru wakil kelas

IV MIS TPI Keramat Banjarmasin bahwa:

“Kalo strategi secara khusus itu tergantung pada jenis materi yang akan diajarkan, misalnya materi kolase, montase itu memerlukan strategi, tetapi kalo misalnya seperti tari itu tidak perlu mendalami strategi tersebut. Pada materi pembelajaran kolase dan montase siswa ditayangkan video cara-cara praktiknya. Biasanya model *project based learning* (PjBL) digunakan dalam pembelajaran ini, karena sangat efektif digunakan dalam materi montase ini, namun semua itu tergantung pada jumlah waktu yang disediakan agar pelaksanaannya dapat berjalan sesuai dengan waktu yang tersedia”.<sup>39</sup>

---

<sup>38</sup> Hasil wawancara bersama M selaku kepala madrasah, pada tanggal 6 Desember 2022 Pukul 10.00 WITA.

<sup>39</sup> Hasil wawancara bersama H selaku wali kelas IV, pada tanggal 6 Desember 2022 Pukul 11.00 WITA.

Berdasarkan hasil wawancara, maka dapat diketahui bahwa dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) pada materi montase ataupun materi praktik lainnya digunakan model tertentu agar dapat membantu guru dalam melaksanakan tujuan dari pembelajaran tersebut. Salah model tersebut adalah model *project based learning* (PjBL). Model ini menekankan atau menekankan konsep dan prinsip dalam pemecahan masalah dan pemecahan masalah, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuannya dan menciptakan produk dan karya seni.

Pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) pada materi montase di MIS TPI Keramat Banjarmasin dilakukan dengan beberapa langkah, sebagaimana yang disampaikan oleh guru wali kelas IV, sebagai berikut:

“Dalam pembelajaran ini khususnya yang praktik seperti montase atau kolase maka saya menjelaskan dan memberikan contoh terlebih dahulu kepada mereka. kemudian membagikan kelompok-kelompok, selanjutnya guru menjelaskan langkah-langkah dalam membuat montase tersebut, yaitu:

- a. Menentukan teman dan konsep montase
- b. Mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan
- c. Memotong gambar
- d. Menempel gambar yang sudah dipotong
- e. Memberikan warna agar gambar lebih menarik menggunakan spidol, pensil warna atau cryon”.<sup>40</sup>

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) pada materi montase di MIS TPI Keramat Banjarmasin guru memberikan penjelasan terlebih dahulu dan mencontohkan langsung bagaimana langkah-langkah dalam pembuatan karya montase, hal ini

---

<sup>40</sup> Hasil wawancara bersama H selaku wali kelas IV, pada tanggal 6 Desember 2022 Pukul 11.05 WITA.

bertujuan agar peserta didik dapat dengan mudah melakukan praktik dan pembelajaran akan lebih efektif

Hasil observasi menunjukkan bahwa, dalam tahapan ini peserta didik terlihat sangat antusias dan semangat dalam melaksanakan pembelajaran. Dengan bimbingan dan arahan dari guru, kemampuan peserta didik dalam menempel dan memilih kombinasi gambar serta mewarnai sudah cukup baik dan dapat menyelesaikan sesuai dengan waktu yang ada. Pada tahapan ini mereka sangat bersemangat dan senang melakukannya karena mereka dapat merasakan belajar sambil bermain.

Pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) pada materi montase memberikan ruang bebas kepada peserta didik dalam mengembangkan imajinasi dan kreativitas. Hal ini dapat dilihat pada tahapan memotong gambar, menempel dan mewarnainya.

Pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) pada materi montase sangat menyenangkan bagi peserta didik, karena mereka dapat belajar sambil bermain. Dan dengan pembelajaran praktik seperti ini mampu memberikan semangat dan motivasi belajar mereka dalam mengembangkan kreativitasnya masing-masing. Hal ini disampaikan oleh peserta didik kelas IV bahwa:

*“ulun senang ada pelajaran kayani, karena kami sambil belajar kawa jua sambil bermain, lawan besamaan lawan kawan meolahnya itu rami ka ai. Kami katuju pelajaran yang ada praktik-praktik.”<sup>41</sup>*

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa perasaan mereka sangat senang dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP)

---

<sup>41</sup> Hasil wawancara bersama peserta didik kelas IV, pada tanggal 6 Desember 2022 Pukul 11.20 WITA.

pada materi montase karena peserta didik mampu bekerjasama dalam kelompok dalam menghasilkan suatu karya, dan yang lebih penting adalah mereka mampu mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya.

Kreativitas peserta didik pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) pada materi montase kelas IV berbasis *project based learning* (PjBL) di MIS TPI Keramat Banjarmasin terlihat sudah cukup baik, baik dari aspek kesiapan peserta didik dan guru dalam pembelajaran maupun pada saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut ditunjukkan melalui hasil dokumentasi pada gambar 4.2. Pembelajaran seperti ini sangat diminati oleh peserta didik karena mereka dapat belajar sambil bermain, dengan menggunakan model *project based learning* (PjBL), guru dapat dengan mudah menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan dan efektif.

## **2. Faktor pendukung dan faktor penghambat kreativitas peserta didik dalam pembelajaran SBDP pada materi montase kelas IV berbasis *project based learning* (PjBL) di MIS TPI Keramat Banjarmasin**

Dalam setiap pembelajaran tentu ada hal-hal yang mempengaruhi pelaksanaannya. Berikut merupakan faktor pendukung dan faktor penghambat kreativitas peserta didik dalam pembelajaran SBDP pada materi montase kelas IV berbasis *project based learning* (PjBL) di MIS TPI Keramat Banjarmasin:

a. Faktor pendukung

Faktor pendukung sering diartikan sebagai bentuk atau segala hal yang dapat menunjang, mendukung, memajukan suatu kegiatan. Berikut merupakan penjelasan mengenai faktor pendukung:

“Sarana prasarana dan siswa yang antusias”.<sup>42</sup>

Guru wali kelas IV juga menambahkan bahwa:

“Faktor pendukung dari diri siswa itu sendiri, apabila siswa nya senang dan suka dengan pembelajaran itu maka hasilnya pun juga baik. Dan juga guru yang kompeten, semakin guru itu menguasai berbagai model pembelajaran maka juga akan menciptakan suasana belajar yang asyik dan menyenangkan bagi peserta didik”<sup>43</sup>

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor pendukung kreativitas peserta didik dalam pembelajaran SBDP pada materi montase kelas IV berbasis *project based learning* (PjBL) di MIS TPI Keramat Banjarmasin diantaranya adalah sarana prasarana yang baik, siswa yang antusias dengan pembelajaran SBDP serta guru yang memiliki kemampuan yang baik dalam mengelola kelas dan menguasai model pembelajaran yang variatif.

b. Faktor penghambat

Faktor penghambat merupakan segala hal yang menjadi kendala kreativitas peserta didik dalam pembelajaran SBDP pada materi montase kelas IV berbasis *project based learning* (PjBL) di MIS TPI Keramat Banjarmasin. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa faktor penghambat adalah siswa. Dalam membuat karya montase yang masih perlu dampingan dan bimbingan dari guru.

---

<sup>42</sup> Hasil wawancara bersama M selaku kepala madrasah, pada tanggal 6 Desember 2022 Pukul 10.15 WITA.

<sup>43</sup> Hasil wawancara bersama H selaku wali kelas IV, pada tanggal 6 Desember 2022 Pukul 11.10 WITA.

### C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diketahui beberapa data penting untuk selanjutnya dilakukan analisis terhadap semua data yang terdiri dari kreativitas peserta didik dalam pembelajaran SBDP pada materi montase kelas IV berbasis *project based learning* (PjBL) di MIS TPI Keramat Banjarmasin dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Disusun berdasarkan penyajian data sebagai berikut ini:

#### **1. Kreativitas peserta didik dalam pembelajaran SBDP pada materi montase kelas IV berbasis *project based learning* (PjBL) di MIS TPI Keramat Banjarmasin**

Berdasarkan Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum Sekolah Dasar dan Madrasah Tahun 2013, dijelaskan bahwa Kurikulum Sekolah Dasar dan Madrasah yang diperkenalkan setelah tahun ajaran 2013/2014 disebut Kurikulum Sekolah Dasar 2013. Saya disini berfokus pada pengembangan tiga dimensi utama: peserta didik berakhlak mulia (emosional), terampil (psikomotorik) dan berilmu (kognitif). Orang yang berhubungan satu sama lain. Alhasil, kurikulum ini mampu melatih siswa menjadi kreatif, inovatif dan produktif.

MIS TPI Keramat Banjarmasin menggunakan kurikulum 2013 dalam sistem pembelajarannya. Salah satunya dalam Mata Pelajaran Seni Budaya (SBDP). Lingkup SD/MI Bahan Seni dan Kerajinan (SBDP) meliputi Gambar ekspresif, mozaik, karya relief, lagu dan elemen musik, musik ritmis, gerakan

anggota tubuh, gerakan imitasi, montase, kolase, karya lagu wajib tiga dimensi, lagu rakyat, dan lain-lain.

Berdasarkan hasil terlihat bahwa perasaan mereka sangat senang dalam pembelajaran seni rupa dan kerajinan (SBDP) pada materi montase karena siswa mampu bekerja sama dalam kelompok dalam menghasilkan sebuah karya, dan yang lebih penting mereka mampu mengembangkan imajinasi dan kreativitas mereka.

Kreativitas peserta didik dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) pada materi montase kelas IV berbasis *project based learning* (PjBL) di MIS TPI Keramat Banjarmasin terlihat sudah cukup baik, baik dari aspek kesiapan peserta didik dan guru dalam pembelajaran maupun pada saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dapat ditunjukkan pada gambar 4.2. pembelajaran seperti ini sangat diminati oleh peserta didik karena mereka dapat belajar sambil bermain, dengan menggunakan model *project based learning* (PjBL), guru dapat dengan mudah menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif.

Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi besar untuk memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Dalam model ini, mereka termotivasi untuk belajar lebih aktif dan guru memberikan pengawasan dan bimbingan, sehingga mereka bebas mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya dalam membuat proyek.<sup>44</sup>

---

<sup>44</sup> Ngalimun, Muhammad Fauzani dan Ahmad Salabi, *Strategi dan Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: Aswaja Pressido, 2015), 194-195.

Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) memungkinkan siswa menjadi lebih kreatif. Kesuksesan dapat diukur dengan meningkatkan hasil belajar dan kerja. Ide-ide yang dikembangkan siswa sangat kreatif dan inovatif. Diawali dengan demonstrasi di depan kelas, siswa dapat membuat poster yang menarik.<sup>45</sup> Model ini dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru untuk merancang pembelajaran seni budaya dengan baik. Setelah menggunakan model ini, kami menemukan bahwa keterlibatan siswa dan hasil belajar meningkat.<sup>46</sup>

Penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) memberikan dampak yang besar terhadap kreativitas belajar siswa. Model tersebut juga dapat diterapkan pada variasi pembelajaran lainnya dan diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi peningkatan hasil belajar siswa. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) dapat mengacu pada sintak model PjBL untuk meningkatkan kreativitas siswa yang belajar pada mata pelajaran seni budaya.<sup>47</sup>

Model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Banyak sumber mengatakan bahwa lingkungan belajar berbasis proyek membuat mereka lebih proaktif dan berhasil memecahkan masalah yang kompleks. Model ini juga dapat mendorong kolaborasi siswa, karena membutuhkan keterampilan komunikasi dan kelompok

---

<sup>45</sup> Ana Rahmatillah, "Penggunaan *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreatifitas Berkarya Seni Rupa Pada Siswa Kelas VIII SMPN Padang", dalam *Jurnal Universitas Negeri Padang*, 2019, 8.

<sup>46</sup> Fuja Siti Fujiawati, Rian Pratama, dan Giri Mustika, "Pembelajaran Seni Budaya dengan Model *Project Based Learning* (PjBL) melalui *Lesson Study*", dalam *jurnal pendidikan dan kajian*, 5 (1), 2020, 53

<sup>47</sup> Ivi Yusikah dan Turdjai, "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa", dalam *jurnal ilmiah teknologi pendidikan*, 11 (01), 2021, 24.

kerja kolaboratif. Ini memungkinkan siswa untuk belajar lebih banyak dalam lingkungan kolaboratif / kelompok. Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) yang dilaksanakan dengan baik memungkinkan siswa untuk belajar dan berlatih mengatur proyek dan mengalokasikan sumber daya seperti waktu dan peralatan untuk menyelesaikan tugas.<sup>48</sup>

Dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP), kreativitas peserta didik dapat dikembangkan melalui pendekatan *project-based learning* (PjBL) dengan fokus pada materi montase. Pemilihan tugas proyek yang mendorong kreativitas, pilih tugas proyek yang memungkinkan peserta didik untuk menerapkan kreativitas mereka dalam membuat montase. Berikan mereka kebebasan untuk memilih subjek atau tema, serta eksplorasi berbagai teknik dan materi yang dapat digunakan dalam montase. Hal ini akan mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif dan mengeksplorasi beragam cara untuk menyusun elemen-elemen dalam montase.

- a. Eksplorasi berbagai teknik montase, kenalkan peserta didik dengan berbagai teknik montase, seperti teknik potong-tempel tradisional, montase digital menggunakan perangkat lunak, atau teknik kombinasi menggunakan berbagai bahan dan media. Dengan memberikan variasi teknik, peserta didik dapat mengembangkan kreativitas mereka dalam menciptakan montase yang unik dan orisinal.
- b. Stimulasi ide dan imajinasi, berikan peserta didik sumber inspirasi dan referensi yang dapat memicu ide dan imajinasi mereka dalam membuat

---

<sup>48</sup> Daryanto dan Syaiful Karim, *Pembelajaran Abad 21*, (Yogyakarta: Gava Media, 2017), 247-248.

montase. Ini dapat berupa gambar, karya seni terkenal, objek nyata, atau bahkan cerita yang menginspirasi. Peserta didik dapat mengamati, menganalisis, dan menafsirkan berbagai elemen yang mereka temui untuk menciptakan karya montase yang penuh kreativitas.

- c. Kolaborasi dan berbagi ide, fasilitasi kolaborasi antara peserta didik. Mereka dapat berdiskusi, berbagi ide, dan memberi umpan balik satu sama lain tentang montase yang mereka buat. Ini tidak hanya akan memperkaya kreativitas individu, tetapi juga membangun keterampilan sosial, pemikiran kritis, dan apresiasi terhadap karya orang lain.
- d. Penilaian yang mendukung kreativitas, dalam penilaian proyek, berikan ruang bagi kreativitas peserta didik. Evaluasi sebaiknya mencakup aspek kreativitas, seperti originalitas, keberanian dalam bereksperimen, keunikan konsep, dan inovasi dalam menggunakan teknik atau materi. Ini akan mendorong peserta didik untuk melampaui batasan dan menciptakan montase yang mencerminkan kreativitas mereka dengan lebih baik.
- e. Refleksi dan pameran karya, ajak peserta didik untuk merenungkan proses kreatif mereka dan menggambarkan perjalanan mereka dalam membuat montase. Mereka dapat menulis refleksi tentang ide, tantangan, dan keputusan yang mereka hadapi. Selain itu, adakan pameran karya montase mereka agar mereka dapat berbagi kreativitas mereka dengan orang lain dalam lingkungan sekolah atau masyarakat.

Dengan PjBL yang berfokus pada materi montase, peserta didik memiliki kesempatan untuk mengembangkan kreativitas mereka, memperluas pemahaman mereka tentang seni, dan meningkatkan keterampilan desain mereka.

Berdasarkan hasil pembahasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas peserta didik dalam pembelajaran SBDP pada materi montase kelas IV berbasis *project based learning* (PjBL) di MIS TPI Keramat Banjarmasin sudah berjalan dengan baik, terlihat dari antusias dan semangat peserta didik dalam memperhatikan dan mengikuti proses pembelajaran. Kemudian model ini juga sangat bermanfaat dalam pembelajaran karena mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif, sangat cocok diaplikasi pada materi-materi yang bersifat praktik dan menghasilkan proyek baik benda ataupun karya.

## **2. Faktor pendukung dan faktor penghambat kreativitas peserta didik dalam pembelajaran SBDP pada materi montase kelas IV berbasis *project based learning* (PjBL) di MIS TPI Keramat Banjarmasin**

### **a. Faktor pendukung**

#### **1) Guru**

Latar belakang dan pengalaman mengajar seorang guru sangat penting dalam proses pembelajaran, karena guru adalah garda depan kreativitas peserta didik. Oleh sebab itu maka selayaknya seorang guru mampu dan memiliki berbagai strategi dan model dalam mengajar akan pembelajaran berjalan dengan menyenangkan dan mampu meningkatkan motivasi belajar mereka.

Guru memainkan peran utama dalam mengembangkan kreativitas peserta didik melalui pembelajaran berbasis proyek. Guru memiliki peran dalam merencanakan tugas proyek yang merangsang kreativitas peserta didik. Mereka dapat merancang tugas yang memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk mengaplikasikan kreativitas mereka dalam mencari solusi atau menciptakan karya baru. Guru juga dapat memberikan tantangan yang menantang dan memotivasi peserta didik untuk berpikir di luar kotak dan mengembangkan ide-ide orisinal.

Guru memberikan panduan dan bimbingan kepada peserta didik selama pelaksanaan proyek. Mereka membantu peserta didik memahami tujuan proyek, memperoleh sumber daya yang diperlukan, dan mengembangkan rencana kerja yang efektif. Guru juga memberikan umpan balik konstruktif dan saran yang membantu peserta didik mengembangkan kreativitas mereka dan meningkatkan kualitas karya proyek.

Guru dapat menjadi sumber inspirasi bagi peserta didik. Mereka dapat memperkenalkan karya seni, desain, atau proyek-proyek yang relevan sebagai contoh inspiratif. Guru juga dapat membagikan cerita sukses dari individu atau kelompok yang telah menghasilkan karya kreatif dalam proyek serupa. Dengan memberikan inspirasi dan referensi yang tepat, guru mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif dan melampaui batasan yang ada.

Guru menciptakan lingkungan yang mendukung eksplorasi dan eksperimen kreatif. Mereka memberikan ruang bagi peserta didik untuk mencoba berbagai ide, teknik, dan pendekatan dalam pelaksanaan proyek. Guru memberikan dorongan untuk berani mengambil risiko dan berinovasi dalam

menciptakan solusi atau karya yang unik. Dengan memberikan dukungan ini, guru membantu peserta didik mengembangkan kreativitas mereka dengan menggali potensi baru dan menemukan solusi yang inovatif.

Guru mendorong kolaborasi dan diskusi antara peserta didik dalam proyek. Mereka memfasilitasi pertukaran ide, umpan balik, dan kolaborasi antara peserta didik. Melalui diskusi dan berbagi ide, peserta didik dapat saling menginspirasi dan memperkaya kreativitas satu sama lain. Guru juga dapat memfasilitasi diskusi tentang proses kreatif, tantangan yang dihadapi, dan strategi yang digunakan, sehingga peserta didik dapat belajar dari pengalaman dan perspektif yang berbeda.

Guru berperan dalam menilai dan memberikan umpan balik terhadap proyek peserta didik. Dalam penilaian, guru dapat mempertimbangkan elemen kreativitas, orisinalitas, dan inovasi yang ditampilkan dalam karya peserta didik. Dengan memberikan penilaian yang menghargai kreativitas, guru memberikan pengakuan dan motivasi kepada peserta didik untuk terus mengembangkan kreativitas mereka.

Dalam keseluruhan, guru berperan penting dalam mengembangkan kreativitas peserta didik melalui pembelajaran berbasis proyek. Mereka memberikan panduan, bimbingan, inspirasi, dan dukungan yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan kreativitas mereka, berpikir kritis, berinovasi, dan menghasilkan karya yang orisinal dan bernilai.

## 2) Peserta didik

Faktor selanjutnya adalah peserta didik. Mereka memiliki kemampuan dan sikap yang beragam. Namun dalam hal ini mereka dapat menyelesaikan tugas

proyek dengan baik dan benar dengan antusias dan semangat belajar yang dimiliki, mampu menjadikan mereka semakin kreatif dalam mengikuti pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) pada materi montase.

Peserta didik juga memainkan peran penting sebagai faktor pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek. Peserta didik yang aktif dan termotivasi berperan penting dalam kesuksesan pembelajaran berbasis proyek. Mereka perlu terlibat secara aktif dalam merencanakan, melaksanakan, dan menyelesaikan proyek. Dengan adanya motivasi dan keterlibatan peserta didik, mereka akan lebih bersemangat dan berdedikasi untuk menyelesaikan proyek dengan baik.

Proyek sering melibatkan kerjasama dan kolaborasi antara peserta didik. Peserta didik perlu bekerja sama dalam tim, berbagi ide, berdiskusi, dan saling mendukung satu sama lain. Dengan melakukan kolaborasi yang baik, peserta didik dapat memperkaya perspektif, memperluas wawasan, dan menghasilkan karya yang lebih kreatif dan komprehensif.

Peserta didik memiliki peran utama dalam mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam proyek. Mereka memiliki kebebasan untuk berpikir di luar kotak, mencoba pendekatan baru, dan menciptakan solusi yang unik. Peserta didik dapat mengaplikasikan kreativitas mereka dalam merancang, menggabungkan, atau menyajikan informasi dalam bentuk yang menarik dan orisinal.

Peserta didik perlu memiliki tanggung jawab terhadap proyek yang mereka jalankan. Mereka harus memahami tugas dan target yang diberikan, mengatur waktu, mengatur sumber daya, dan melaksanakan proyek dengan mandiri.

Dengan memiliki tanggung jawab terhadap proyek, peserta didik belajar untuk mengelola diri mereka sendiri, membangun keterampilan organisasi, dan mengembangkan kemandirian.

Peserta didik perlu melakukan refleksi terhadap proses dan hasil proyek yang telah mereka kerjakan. Mereka perlu mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, serta pelajaran yang dapat dipetik dari pengalaman proyek tersebut. Dengan melakukan refleksi dan pembelajaran mandiri, peserta didik dapat terus meningkatkan kemampuan mereka dan mempersiapkan diri untuk proyek-proyek yang lebih kompleks di masa depan.

Peserta didik perlu memiliki keterampilan presentasi dan komunikasi yang efektif untuk memaparkan hasil proyek kepada audiens. Mereka harus mampu menyampaikan ide, argumen, dan informasi dengan jelas dan persuasif. Dengan mengembangkan keterampilan komunikasi ini, peserta didik dapat memperkuat kemampuan mereka dalam menyampaikan gagasan kreatif secara efektif kepada orang lain.

Dengan keterlibatan dan kontribusi aktif peserta didik, pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi lebih dinamis, bermakna, dan menginspirasi. Peserta didik tidak hanya sebagai penerima pengetahuan, tetapi juga sebagai penggerak utama dalam menciptakan karya-karya yang kreatif dan berarti.

### 3) Sarana dan prasarana

Sarana dan prasarana merupakan salah satu faktor yang sangat mempengaruhi proses pembelajaran. Karena semakin baik infrastruktur yang ada, semakin baik pula hasilnya.

Sarana dan prasarana dalam pembelajaran memainkan peran penting dalam menciptakan lingkungan yang kondusif dan memfasilitasi proses belajar-mengajar. Sarana dan prasarana yang tepat membantu peserta didik dalam mengalami pembelajaran secara konkret dan nyata. Misalnya, laboratorium, perpustakaan, atau ruang praktik membantu peserta didik mengaplikasikan konsep-konsep yang dipelajari ke dalam situasi nyata, sehingga meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka. Sarana dan prasarana yang menarik dan relevan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Misalnya, penggunaan teknologi multimedia atau media interaktif dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam mempelajari materi.

Sarana dan prasarana yang memadai memfasilitasi pembelajaran kolaboratif dan kerjasama antarpeserta didik. Misalnya, ruang kelas yang dirancang dengan baik dan dilengkapi dengan peralatan presentasi dan komunikasi memungkinkan peserta didik untuk berbagi ide, bekerja dalam kelompok, dan mempresentasikan hasil kerja mereka kepada orang lain.

Sarana dan prasarana yang tersedia membantu peserta didik dalam pembelajaran mandiri. Misalnya, perpustakaan dengan koleksi yang luas dan akses ke sumber daya elektronik dapat membantu peserta didik dalam melakukan penelitian mandiri dan mendapatkan informasi yang mereka butuhkan untuk mendalami topik tertentu.

Sarana dan prasarana yang dirancang untuk memfasilitasi kreativitas dan inovasi dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan ide-ide baru dan

solusi yang orisinal. Misalnya, ruang seni dengan peralatan dan bahan yang cukup memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk bereksperimen, menciptakan, dan mengekspresikan ide-ide mereka dengan cara yang kreatif.

Sarana dan prasarana yang aman, nyaman, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif. Ruang kelas yang teratur, terang, dan berfungsi dengan baik, serta fasilitas yang bersih dan aman, memberikan peserta didik rasa nyaman dan mendukung fokus mereka pada pembelajaran.

Dengan demikian, sarana dan prasarana yang tepat dan memadai dalam pembelajaran dapat memberikan kontribusi signifikan dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang efektif, interaktif, dan berdaya dorong bagi peserta didik.

#### b. Faktor penghambat

Beberapa peserta didik masih ada yang membutuhkan bantuan dalam membuat montase. Sehingga dalam hal ini guru harus selalu jeli dalam mengatasi hambatan tersebut agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif.

Meskipun peserta didik memiliki peran penting dalam pembelajaran, ada situasi di mana mereka dapat menjadi faktor penghambat dalam proses belajar-mengajar. Peserta didik yang kurang termotivasi cenderung tidak aktif dan tidak berpartisipasi sepenuhnya dalam pembelajaran. Mereka mungkin tidak melibatkan diri secara aktif, kurang antusias, atau tidak tertarik pada materi yang diajarkan. Kurangnya motivasi dapat menghambat kemampuan peserta didik untuk menyerap dan memahami materi pembelajaran.

Beberapa peserta didik mungkin menghadapi tantangan dalam mengendalikan perilaku mereka, seperti gangguan hiperaktif atau masalah disiplin. Gangguan perilaku ini dapat mengganggu konsentrasi mereka dan menghambat pembelajaran tidak hanya bagi diri mereka sendiri, tetapi juga bagi peserta didik lain di dalam kelas.

Peserta didik yang tidak memiliki keterampilan belajar yang efektif, seperti keterampilan mendengarkan, membaca, atau mengorganisasi informasi, mungkin kesulitan dalam memahami dan mengasimilasi materi pembelajaran. Rendahnya keterampilan belajar ini dapat membatasi kemampuan mereka untuk berpartisipasi secara aktif dan mengoptimalkan potensi pembelajaran.

Pembelajaran sering melibatkan kerja sama dan kolaborasi antarpeserta didik. Jika peserta didik tidak memiliki keterampilan kerja sama yang baik, seperti kemampuan untuk mendengarkan, berbagi ide, atau bekerja dalam tim, hal ini dapat menghambat proses kerjasama yang efektif dan mengurangi keberhasilan pembelajaran dalam kelompok.

Peserta didik yang tidak memiliki pemahaman atau keterampilan prasyarat yang diperlukan untuk materi pembelajaran tertentu mungkin mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran. Kurangnya pemahaman prasyarat ini dapat menghambat kemampuan mereka untuk memahami konsep yang lebih kompleks atau menerapkan keterampilan yang diperlukan dalam konteks pembelajaran.

Peserta didik yang tidak mendapatkan dukungan dari keluarga, teman sebaya, atau lingkungan belajar yang tidak kondusif dapat menghadapi hambatan

dalam pembelajaran. Kurangnya dukungan ini dapat mempengaruhi motivasi, keterlibatan, dan kualitas pembelajaran peserta didik.

Dalam mengatasi faktor-faktor penghambat ini, penting bagi guru dan institusi pendidikan untuk mengidentifikasi dan merespons kebutuhan individu peserta didik. Pendekatan yang berbeda, dukungan ekstra, atau strategi pembelajaran yang disesuaikan dapat membantu mengatasi hambatan dan membantu peserta didik dalam mencapai potensi belajar mereka.