

Seminar Nasional PPG UPGRIS 2024

PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PJBL PADA P5 KEARIFAN LOKAL SDN PANGGUNG LOR SEMARANG

Toni Febri Hariadi^{1*}, Henry Januar², Catur Pramesti³

¹PGSD, FIP, Universitas PGRI Semarang, Jl. Dokter Cipto No. 24, Kode Pos 50232

²PGSD, FIP, Universitas PGRI Semarang, Jl. Dokter Cipto No. 24, Kode Pos 50232

³PGSD, FIP, Universitas PGRI Semarang, Jl. Dokter Cipto No. 24, Kode Pos 50232

*tonifebrih@gmail.com

*h3nry.chow@gmail.com

*caturprasetiawatioo@admin.sd.belajar.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam mata pelajaran muatan lokal batik jumputan melalui metode Project-Based Learning pada siswa kelas IV SDN Paaanggung Lor di Kota Semarang. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelas IV di sekolah tersebut. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, dengan setiap siklus mencakup empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) penerapan metode Project-Based Learning, yang melibatkan siswa dalam proyek atau tugas, mampu memaksimalkan karya dan kreativitas mereka, (2) metode ini efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran batik jumputan. Pada kondisi awal, penilaian menunjukkan bahwa pengetahuan dan keterampilan siswa masih pada tahap dasar. Pada siklus II, pembelajaran diperkuat untuk meningkatkan kreativitas siswa. Penelitian dihentikan pada siklus II karena telah memenuhi kriteria keberhasilan dengan nilai N-gain $0,3 \leq g \leq 0,7$ (kategori sedang) hingga $g > 0,7$ (kategori tinggi). Peningkatan kreativitas siswa terlihat pada siklus II. Peneliti menyimpulkan bahwa metode Project-Based Learning efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran muatan lokal batik jumputan.

Kata kunci: penelitian, kreativitas, teknik

ABSTRACT

This study aims to enhance student creativity in the subject of local content batik jumputan through the Project-Based Learning method for fourth-grade students at SDN Paaanggung Lor in Semarang City. This research is a classroom action research (CAR). The subjects of the study are fourth-grade students at the school. The research consists of two cycles, each comprising four stages: planning, action implementation, observation, and reflection. Data collection methods used include observation and documentation. Data analysis techniques employed are qualitative and quantitative descriptive analysis. The results of the study indicate that (1) the application of the Project-Based Learning method, which involves students in projects or assignments, can maximize their creativity and output, (2) this method is effective in increasing student creativity in the batik jumputan subject. Initial assessments showed that students' knowledge and skills were still at a basic level. In the second cycle, the learning process was reinforced to boost student creativity. The research was concluded after the second cycle as it met the success criteria with an N-gain value of $0.3 \leq g \leq 0.7$ (medium category) to $g > 0.7$ (high category). The increase in student creativity was evident in the second cycle. The researchers concluded that the Project-Based Learning method is effective in enhancing student creativity in the local content batik jumputan subject.

Keywords: Research, creativity, technique

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sarana fundamental untuk transformasi individu. Ki Hadjar Dewantara berkontribusi signifikan pada sistem pendidikan Indonesia dengan gagasan inovatifnya, yang menekankan pembelajaran sesuai kodrat alamiah peserta didik. Sekolah berkomitmen untuk perubahan positif dan di era digital, diharapkan mengintegrasikan konsep sekolah digital untuk meningkatkan efisiensi pendidikan. Menteri Pendidikan, Nadiem Makarim, meluncurkan Kurikulum Merdeka, yang memberikan fleksibilitas pembelajaran, mendorong inovasi, dan memperkuat kemampuan kritis serta kreativitas siswa. Kurikulum ini adalah bagian dari reformasi pendidikan nasional untuk meningkatkan kualitas dan adaptabilitas pendidikan di Indonesia, membentuk generasi yang kompeten dan siap menghadapi tantangan global.

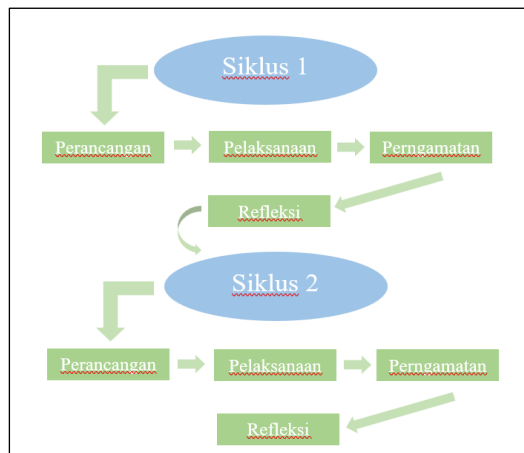
Kurikulum Merdeka, yang diterapkan di sekolah saat ini, bertujuan mempromosikan fleksibilitas dan kebebasan dalam pembelajaran, menekankan pengembangan karakter, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis. Sekolah berperan sebagai pelopor perubahan positif, mengintegrasikan konsep sekolah digital untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Kurikulum ini menekankan pembelajaran berkualitas dan pembentukan siswa berkarakter sesuai Profil Pelajar Pancasila. Di sekolah dasar, Kurikulum Merdeka terdiri dari Pembelajaran Intrakurikuler dan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), yang mengembangkan bakat dan keterampilan siswa melalui proyek-proyek individu. Guru berperan sebagai fasilitator, mendorong diskusi dinamis dan eksplorasi kreatif siswa. Enam indikator utama P5 adalah berakhlak mulia, berpikir kritis, mandiri, kreatif, inovatif, dan gotong royong.

Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) menghadapi tantangan keterbatasan sumber daya manusia, fasilitas, dan anggaran, serta memerlukan pemahaman dan keterlibatan aktif guru. Kepala sekolah dan guru berperan krusial dalam suksesnya Kurikulum Merdeka, tidak hanya sebagai pengajar tetapi juga sebagai fasilitator dan inspirator. Proyek P5 bertujuan memberdayakan siswa untuk partisipasi aktif dan pembelajaran mandiri, misalnya melalui pembelajaran batik yang mengajarkan kreativitas dan apresiasi budaya. Keberhasilan proyek ini membutuhkan dukungan holistik berupa sumber daya yang memadai, pelatihan berkelanjutan, dan partisipasi seluruh komponen sekolah, untuk membentuk siswa berkualitas dan siap menghadapi tantangan global.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk melakukan pembelajaran dengan Model Pembelajaran Proyek Berbasis Literasi Keahlian (PJBL) dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) di SDN Panggung Lor Semarang. Pendekatan PJBL diharapkan dapat memfasilitasi siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan apresiasi terhadap kearifan lokal, khususnya dalam konteks pembelajaran tentang batik. Penelitian ini tidak hanya mengupas dampak positif dari pendekatan PJBL dalam konteks P5, tetapi juga relevansinya dalam memajukan pendidikan di Indonesia.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan model Stephen Kemmis dan Robin Mc Taggart yang terdiri dari siklus-siklus, dimana siklus kedua merupakan perbaikan dari siklus pertama dan seterusnya. Penelitian ini dilaksanakan dengan tahapan yang terdiri dari perencanaan, pengamatan (observation), dan refleksi (reflection). Stephen Kemmis dan Mc. Taggart mengembangkan modelnya berdasarkan konsep yang dikembangkan oleh Kurt Lewin dengan disertai beberapa perubahan. Stephen Kemmis dan Mc. Taggart memandang komponen sebagai langkah dalam siklus, sehingga mereka menyatukan dua komponen tindakan dan pengamatan menjadi satu kesatuan. Hasil dari pengamatan kemudian dijadikan sebagai dasar pada langkah berikutnya, yaitu refleksi. Dari terselesainya refleksi kemudian disusun kembali tindakan dan pengamatan yang sudah dimodifikasi, begitu seterusnya. Adapun alur pelaksanaan tindakan dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Alur Penelitian

Tahapan-tahapan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Planning (Perencanaan). Rencana tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran muatan lokal batik.
2. Action (Tindakan) dan Observation (Pengamatan). Dalam tahap pelaksanaan ini peneliti melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan dibantu oleh guru kelas.
3. Reflection (Refleksi). Refleksi dilakukan dalam upaya memahami proses, masalah, dan kendala selama proses tindakan. Penelitian ini dilakukan dalam siklus menggunakan model penelitian Stephen Kemmis dan Mc. Taggart. Setelah siklus satu selesai kemudian dilakukan siklus berikutnya. Hal ini dilakukan apabila pada siklus sebelumnya belum mencapai indikator keberhasilan.

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi menurut Sarwiji Suwandi (2009: 38) adalah segala upaya merekam peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama perbaikan dengan atau tanpa alat bantu. Pengamatan yang dilakukan langsung ke subjek yang diteliti digunakan untuk mengetahui secara langsung subjek yang diteliti. Observasi pada penelitian ini digunakan untuk mengamati kreativitas siswa pada mata pelajaran muatan lokal batik kelas IV SDN Pangung Lor.

2. Wawancara

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan melakukan tanya jawab (Mohammad Nazir, 2005: 193-194). Wawancara dilakukan untuk mendukung informasi yang diperoleh dari observasi. Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara tidak berstruktur. Pedoman wawancara tidak berstruktur merupakan pedoman yang hanya memuat garis besar yang ditanyakan (Suharsimi Arikunto, 2006: 155)

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2009: 329). Pada penelitian ini yang didokumentasikan merupakan foto yang memberikan gambaran secara nyata aktivitas pembelajaran beserta hasil karya siswa.

Analisis data dalam penelitian tindakan kelas mempunyai tujuan untuk membuktikan meningkat atau tidaknya perbaikan setelah dilakukan tindakan. Data yang telah terkumpul dikelompokkan menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yaitu data yang memberikan informasi mengenai suatu keadaan melalui pernyataan atau kata-kata, sedangkan data kuantitatif adalah data yang menggambarkan suatu informasi yang berwujud angka-angka. Dalam penelitian ini metode analisis data yang digunakan adalah analisis data

deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Metode deskripsi kualitatif adalah sebuah predikat yang menunjuk pada pernyataan keadaan dan ukuran kualitas, sedangkan metode deskriptif kuantitatif adalah metode yang menggunakan pengukuran dengan prosentase angka (Suharsimi Arikunto, 2005:269). Untuk menyajikan data yang bersifat kuantitatif dalam rangka menghitung hasil rata-rata dan prosentase yang didapatkan digunakan rumus (Sugiyono, 2007:49).

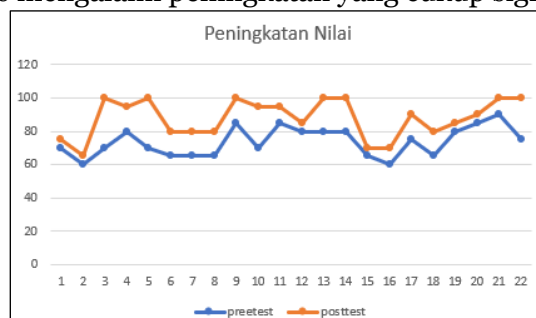
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pada siklus I pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 25 Maret 2024 dengan fokus pada materi batik jumputan. Kegiatan ini mengedepankan penyampaian mengenai budaya warisan nenek moyang Indonesia, khususnya dalam konteks batik jumputan sebagai salah satu warisan budaya. Berikut adalah rincian kegiatan pemberian materi untuk mengenal warisan budaya, disertai dengan langkah-langkah perencanaan tindakan yang komprehensif. Pertemuan I dalam siklus I dilaksanakan pada tanggal 25 Maret 2024 dengan fokus utama pada proyek pembuatan karya batik jumputan. Batik jumputan, sebagai salah satu teknik pewarnaan kain tradisional Indonesia, diaplikasikan dalam berbagai produk seperti kain panjang, pakaian, dan sapu tangan. Metode ini melibatkan proses pewarnaan kain dengan menggunakan teknik ikat celup yang unik, di mana bagian-bagian tertentu dari kain diikat atau dijepit sehingga tidak terkena pewarna. Dengan cara ini, pola-pola indah dan khas dapat dihasilkan. Pada pertemuan ini, siswa diberikan materi teoritis tentang batik jumputan serta panduan mengenai cara membuat pewarna alami batik jumputan. Tujuan dari sesi ini adalah untuk memberikan pemahaman dasar dan membekali siswa dengan pengetahuan awal yang diperlukan untuk mengerjakan proyek secara efektif. Pemberian materi tentang batik jumputan diawali dengan pendekatan konstruktivis, di mana pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung. Teori konstruktivisme menekankan pentingnya pengalaman belajar yang autentik dan kontekstual, mengedepankan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning atau PBL) dipilih karena mampu memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan bermakna. PBL mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, berkolaborasi, dan berpikir kritis dalam menyelesaikan proyek mereka. Langkah-langkah pelaksanaan meliputi pemberian materi teoritis, proses pembelajaran interaktif, pemberian tugas proyek, serta pengumpulan dan evaluasi proyek. Materi tentang batik jumputan disampaikan melalui presentasi PowerPoint dan video pembelajaran, yang bertujuan memperkaya pengalaman belajar siswa dengan visualisasi yang konkret. Materi mencakup sejarah batik jumputan, teknik dasar, pembuatan pewarna, serta aplikasi praktis dalam pembuatannya. Pendekatan ini bertujuan untuk menjadikan proses belajar lebih menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Setelah pemberian materi, siswa diajak untuk berdiskusi dan bertanya jawab guna memastikan pemahaman mereka, serta mengidentifikasi minat dan pemahaman awal tentang batik jumputan. Diskusi ini juga berfungsi untuk menggali latar belakang pengetahuan siswa, yang dapat menjadi dasar dalam merancang aktivitas pembelajaran selanjutnya. Kemudian, siswa diberikan tugas untuk membuat pewarna alami yang digunakan pada teknik batik jumputan, dengan panduan langkah demi langkah serta demonstrasi langsung mengenai cara membuat pewarna dengan bahan alami. Proyek pembuatan pewarna ini menggunakan bahan-bahan alami seperti kulit manggis, kulit buah naga, kunir, dan daun pandan, yang tidak hanya mudah ditemukan tetapi juga ramah lingkungan. Evaluasi setelah pembelajaran dilakukan secara terus-menerus selama pertemuan untuk memberikan umpan balik konstruktif kepada siswa. Proses evaluasi ini melibatkan observasi langsung, penilaian hasil karya, dan refleksi dari siswa mengenai pengalaman belajar mereka. Pendekatan ini memiliki beberapa manfaat pedagogis yang signifikan. Melalui PBL, siswa tidak hanya memahami teori tetapi juga mengembangkan keterampilan praktis dalam membuat batik jumputan. Proyek ini mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, karena siswa harus merencanakan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi karya mereka sendiri. Selain itu, proses dokumentasi dan observasi yang dilakukan selama proyek membantu peneliti dan guru dalam memahami perkembangan keterampilan dan pengetahuan siswa secara lebih

mendalam. Dokumentasi ini mencakup catatan observasi, foto-foto proses, dan refleksi tertulis dari siswa. Dengan pelaksanaan pertemuan yang terstruktur dan didukung oleh pendekatan teori pembelajaran yang relevan, diharapkan siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang batik jumputan, tetapi juga mengembangkan keterampilan praktis dan kreatif yang diperlukan untuk menghasilkan karya batik yang berkualitas. Melalui proyek ini, siswa juga diharapkan dapat menghargai dan melestarikan warisan budaya Indonesia, sekaligus meningkatkan kemampuan mereka dalam bekerja secara mandiri dan kolaboratif. Hasil observasi sebelum siklus I pada aspek fluency, flexibility, originality, dan sensitivity menunjukkan bahwa pemahaman siswa mengenai batik jumputan masih terbatas. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa banyak siswa yang belum sepenuhnya memahami proses pembuatan batik jumputan, terutama dalam hal pembuatan pola motif pada kain. Hal ini tercermin dari hasil pretest yang menunjukkan bahwa pemahaman dan tingkat kreativitas siswa dalam konteks batik jumputan masih belum maksimal. Pada siklus I, hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa dalam beberapa aspek. Siswa mulai memahami bagaimana cara membuat pewarna dari bahan alami, menunjukkan adanya kemajuan dalam penerapan pengetahuan teoritis yang telah diberikan. Namun, masih terdapat kekurangan dalam pemahaman siswa mengenai Teknik melipat dan mengikat kain untuk menciptakan motif. Kesulitan ini menunjukkan bahwa meskipun siswa telah menguasai aspek kimiawi dari pembuatan batik jumputan, mereka masih memerlukan pengetahuan tambahan dan latihan lebih lanjut terkait aspek teknis melipat dan mengikat kain. Untuk mengatasi kekurangan ini, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih intensif dan terfokus pada teknik melipat dan mengikat kain. Pendekatan ini dapat mencakup demonstrasi lebih mendetail, praktik langsung dengan bimbingan yang lebih intensif, serta penggunaan berbagai media pembelajaran visual untuk membantu siswa memahami proses tersebut. Selain itu, umpan balik yang konstruktif dan berkelanjutan akan sangat membantu siswa dalam menguasai keterampilan ini. Secara keseluruhan, hasil observasi dan evaluasi pada siklus I menunjukkan adanya kemajuan dalam beberapa aspek, namun juga mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan lebih lanjut. Dengan penyesuaian dalam metode pengajaran dan peningkatan fokus pada teknik-teknik spesifik, diharapkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam pembuatan batik jumputan akan meningkat secara signifikan pada siklus-siklus berikutnya. Hasil ini juga menggarisbawahi pentingnya pendekatan holistik dalam pembelajaran seni dan kerajinan, yang tidak hanya mencakup aspek teoritis tetapi juga keterampilan praktis dan kreatif.

Pertemuan I pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 28 Maret 2024 dengan fokus utama pada pembuatan karya batik jumputan. Batik jumputan, sebagai salah satu teknik pewarnaan tradisional Indonesia, diaplikasikan dalam berbagai bentuk produk seperti kain panjang, pakaian, sapu tangan, dan lainnya. Pada pertemuan ini, kegiatan difokuskan pada pemberian materi teoritis mengenai batik jumputan dan sekaligus pemberian tugas praktis kepada siswa untuk membuat pola warna pada kain bekas, yang kemudian akan diolah menjadi batik jumputan. Materi yang disampaikan mencakup pengenalan teknik batik jumputan, sejarah dan filosofinya, serta aplikasi praktis dari teknik ini. Peneliti menjelaskan bahwa batik jumputan melibatkan teknik ikat celup di mana bagian-bagian tertentu dari kain diikat atau dijepit untuk mencegah pewarnaan pada area tersebut, menghasilkan pola-pola yang unik dan indah. Proses ini memungkinkan variasi kreatif yang luas dalam desain motif. Siswa menggunakan kain bekas berwarna cerah sebagai media untuk eksperimen pewarnaan. Kain berwarna cerah dipilih karena ketersediaannya yang mudah dan kemampuannya untuk menghasilkan kontras warna yang menarik setelah diwarnai menggunakan teknik jumputan. Pemilihan kain ini juga bertujuan untuk mendaur ulang bahan yang ada, sehingga memberikan nilai tambah dari segi keberlanjutan dan kreativitas. Siswa diarahkan untuk mengaplikasikan teknik melipat dan mengikat kain sesuai dengan desain yang mereka inginkan. Proses ini melibatkan tahapan-tahapan mulai dari pembuatan desain awal, pengikatan kain, hingga aplikasi pewarnaan. Setiap siswa diharapkan dapat menghasilkan pola batik jumputan yang berbeda, mencerminkan kreativitas dan pemahaman mereka terhadap teknik yang diajarkan. Penggunaan kain bekas dalam tugas ini tidak hanya bertujuan

untuk memanfaatkan kembali bahan yang ada, tetapi juga untuk menumbuhkan kesadaran siswa akan pentingnya pengelolaan limbah dan praktik keberlanjutan. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya mengasah keterampilan praktis dan artistik siswa, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai lingkungan dan tanggung jawab sosial. Secara keseluruhan, pertemuan I pada siklus II ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang komprehensif, menggabungkan teori dan praktik, serta mendorong pengembangan kreativitas siswa melalui eksplorasi teknik batik jumputan. Hasil akhir dari kegiatan ini diharapkan dapat menunjukkan peningkatan pemahaman siswa mengenai batik jumputan serta kemampuan mereka dalam menerapkan teknik ini untuk menghasilkan karya yang estetik dan bernilai. Pada pelaksanaan penelitian siklus II pertemuan I mengalami peningkatan pada semua aspek kreativitas. Hal ini dikarenakan sebagian siswa sudah dapat memahami penjelasan dari peneliti. Hasil observasi yang dilakukan pada siklus II pertemuan I kreativitas siswa dari aspek kelancaran, keluwesan, keaslian, kelengkapan, dan keaktifan sudah mengalami perubahan. Terbukti dari nilai postes mengalami peningkatan yang cukup signifikan.



Gambar 2. Pretest-posttest

Nilai pretest dan posttest dalam konteks pembelajaran proyek berbasis jumputan di kelas 4 SD merupakan langkah penting dalam mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran ini. Sebelum intervensi pembelajaran dimulai, nilai pretest rata-rata siswa adalah 73,64, menunjukkan variasi dalam tingkat pengetahuan awal siswa tentang materi jumputan. Beberapa siswa mungkin telah terbiasa dengan teknik dasar jumputan melalui pengalaman sebelumnya atau pengetahuan yang diperoleh di rumah, sementara yang lain mungkin memiliki pengetahuan yang lebih terbatas atau bahkan tidak sama sekali. Namun, nilai pretest ini memberikan titik awal yang penting bagi guru untuk menilai pemahaman awal siswa dan merancang intervensi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman mereka. Setelah menjalani proses pembelajaran proyek berbasis jumputan, siswa mengikuti posttest, yang menghasilkan nilai rata-rata sebesar 87,95. Peningkatan yang signifikan dari nilai pretest ke nilai posttest mencerminkan efektivitas pembelajaran proyek berbasis jumputan dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Proyek berbasis jumputan memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara aktif dengan melibatkan diri mereka dalam proses kreatif pembuatan karya seni yang langsung terlibat. Mereka tidak hanya duduk di meja belajar untuk mendengarkan penjelasan guru, tetapi mereka aktif terlibat dalam mengolah materi, bereksperimen dengan teknik jumputan, dan mengaplikasikan konsep-konsep seni dalam konteks praktis.

Pembelajaran proyek berbasis jumputan menawarkan pendekatan yang berbeda dari pembelajaran tradisional yang lebih pasif dan terpusat pada guru. Dalam konteks ini, siswa memiliki kontrol atas proses pembelajaran mereka sendiri, yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan mereka dalam materi. Mereka diberi kebebasan untuk bereksperimen dengan warna, pola, dan desain, yang mendorong kreativitas dan inovasi. Melalui eksplorasi aktif, siswa dapat menemukan metode dan teknik jumputan yang paling sesuai dengan gaya belajar dan ekspresi pribadi mereka. Teori belajar behaviorisme dari B.F. Skinner dapat memberikan wawasan tambahan tentang proses peningkatan nilai dari pretest ke posttest. Menurut Skinner, perilaku yang diinginkan dapat diperkuat melalui pemberian konsekuensi positif. Dalam konteks pembelajaran proyek berbasis jumputan, siswa mungkin diberi pujian atau penghargaan untuk karya mereka yang kreatif atau peningkatan dalam keterampilan teknis. Umpan balik positif ini dapat memperkuat motivasi siswa untuk terus belajar dan meningkatkan kinerja mereka dalam pembelajaran seni jumputan. Teori belajar sosial dari Albert Bandura juga dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran proyek berbasis jumputan. Bandura menekankan pentingnya observasi dan peniruan dalam pembelajaran. Dalam proyek ini, siswa dapat belajar dari contoh guru atau teman sebaya, mengamati teknik dan strategi yang digunakan, dan kemudian meniru atau memodifikasinya sesuai dengan gaya belajar dan preferensi pribadi mereka. Kolaborasi dengan teman sebaya juga dapat meningkatkan pembelajaran sosial dan menginspirasi ide-ide kreatif baru. Teori konstruktivisme dari Piaget dan Vygotsky menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui konstruksi pengetahuan oleh siswa. Dalam pembelajaran proyek berbasis jumputan, siswa membangun pemahaman mereka sendiri tentang teknik dan konsep seni melalui pengalaman langsung dan refleksi atas pengalaman tersebut. Mereka tidak hanya mengikuti instruksi guru, tetapi mereka aktif terlibat dalam menciptakan pengetahuan mereka sendiri melalui proses eksplorasi dan pengalaman. Melalui pendekatan proyek berbasis jumputan, siswa tidak hanya mengembangkan keterampilan teknis dalam pembuatan jumputan, tetapi juga keterampilan kritis, pemecahan masalah, dan kreativitas mereka. Mereka belajar untuk berpikir secara kreatif, bereksperimen dengan ide-ide baru, dan mengekspresikan diri mereka secara unik melalui seni. Dengan demikian, pembelajaran proyek berbasis jumputan tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tentang seni jumputan, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan yang relevan dan penting untuk kehidupan masa depan mereka.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran dengan menggunakan metode project-based learning efektif dalam merangsang kreativitas siswa. Metode ini melibatkan pemberian proyek atau tugas yang dimulai dengan penyampaian materi mengenai batik jumputan dan cara pembuatannya. Kemudian, siswa diberi tugas untuk langsung menciptakan karya. Dalam proses ini, pendampingan oleh peneliti memainkan peran penting untuk memberikan bimbingan kepada siswa, menjawab pertanyaan, serta mengklarifikasi pemahaman yang belum jelas.
2. Selama kegiatan dari pratindakan hingga siklus II dengan menggunakan metode project-based learning pada siswa kelas 4, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil karya siswa. Proses ini mencakup variasi yang semakin meningkat dalam teknik pewarnaan dan desain antara satu siswa dengan siswa lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran tersebut berhasil mendorong siswa untuk mengembangkan ide-ide kreatif mereka dalam konteks seni batik jumputan.
3. Hasil akhir dari tindakan yang dilakukan selama dua siklus menunjukkan peningkatan yang konsisten dalam kemampuan siswa untuk menuangkan ide-ide kreatif mereka dalam karya batik. Pewarnaan yang semakin beragam dan desain yang bervariasi menjadi indikasi bahwa metode project-based learning memberikan kesempatan yang baik bagi siswa untuk belajar dan berkembang dalam konteks seni batik.

Dengan demikian, metode project-based learning bukan hanya membantu meningkatkan hasil karya siswa secara praktis, tetapi juga memfasilitasi pengembangan keterampilan kreatif dan pemahaman konseptual dalam pembelajaran seni batik jumputan di tingkat SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Christi, A., Kinasih, A., & Pamuji, D. (n.d.). Keterampilan Membuat Batik Jumputan Metode Active Learning Tipe Small Group Work KETERAMPILAN MEMBUAT BATIK JUMPUTAN DENGAN METODE ACTIVE LEARNING TIPE SMALL GROUP WORK SISWA AUTIS DI SIDOARJO.
- Herlina, H., & Laili Nopprima, A. (n.d.). PENINGKATAN KEMAMPUAN VOKASIONAL BATIK JUMPUTAN MENGGUNAKAN METODE DRIIL PADA SISWA TUNARUNGU KELAS X DI SMALB CATUR BINA BANGSA.
- Keterampilan, P., Pelatihan, M., Batik, P., Bagi, S., Pkk, K., Desa Giritengah, D. I., Borobudur, K., Setyaningsih, E., Setyowulan, A., & Ahmad, A. (n.d.). PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT 13.
- Muatan, P., Batik, L., & Metode, M. (n.d.). UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PROJECT-BASED LEARNING PADA SISWA KELAS VIII G SMP N 1.
- Nahari, I., Kharnolis, M., Arifiana, D., & Nashikhah, rifatun. (2022). PENINGKATAN KETERAMPILAN SISWA MELALUI PELATIHAN TEKNIK PEWARNAAN TIE-DYE PADA PRODUK FESYEN DI MAN 2 MADIUN. In *Abdimas Akademika* (Vol. 3, Issue 02).
- Sandi, N. V. (2022). Analisis kreativitas siswa dalam teknik pembuatan Batik Jumputan di Sekolah Dasar Islam Ta'allumul Huda Bumiayu. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 8(2), 220–239. <https://doi.org/10.37729/jpse.v8i2.2556>
- Supriadi, Dedi. 1994. *Kreativitas, Kebudayaan & Perkembangan IPTEK*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, R., Khozanah Ilmah, N., & Irmawati, F. (2022). Kreatifitas Membatik Jumputan Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Era Adaptasi Baru. In *Abdimas Singkerru* (Vol. 2, Issue 1). <https://jurnal.atidewantara.ac.id/index.php/singkerru/article/view/121>
- Kegiatan, S., Jumputan, M., & Meningkatkan, U. (n.d.). LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SKRIPSI.