



ANALISIS KREATIVITAS MELALUI PEMBELAJARAN SENI RUPA BERBASIS PROYEK PADA SISWA KELAS IV SD MUHAMMADIYAH 36 ARISAN GADING

Lala Melinda^{1*}, Rully Rochayati², Robert Budi Laksana³

^{1*,2,3} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang

*Email: lmelinda651@gmail.com, rullyrochayati@gmail.com, robertbudilaksana@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5417>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa berbasis proyek melalui kegiatan mozaik dua dimensi pada siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 36 Arisan Gading. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian guru kelas IV dan dua belas siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa berbasis proyek melalui kegiatan mozaik dua dimensi mampu mengembangkan kreativitas siswa berdasarkan indikator kreativitas menurut Torrance, yaitu kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), keaslian (originality), dan elaborasi (elaboration). Pada indikator kelancaran, siswa mampu menuangkan ide dan menyusun objek gambar secara lengkap dan jelas. Pada indikator keluwesan, siswa mampu memadukan berbagai warna, bahan, pola, dan teknik dalam karya mozaik. Pada indikator keaslian, siswa menunjukkan ide dan ciri khas yang berbeda pada setiap karya yang dihasilkan. Pada indikator elaborasi, siswa mampu menambahkan detail-detail pendukung sehingga karya terlihat lebih rinci, menarik, dan memiliki nilai estetika. Berdasarkan penilaian hasil karya enam kelompok menggunakan rubrik penilaian kreativitas, diperoleh skor berkisar antara 75 hingga 90 dengan rata-rata 82,5. Seluruh kelompok mencapai nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu ≥ 75 , sehingga dapat dinyatakan tuntas. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek juga meningkatkan keaktifan, antusiasme, dan rasa percaya diri siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, pembelajaran seni rupa berbasis proyek melalui kegiatan mozaik dua dimensi dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Kreativitas, Seni Rupa, Mozaik Dua Dimensi, *Project Based Learning*, Sekolah Dasar.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menuntut pengembangan kompetensi peserta didik secara menyeluruh, tidak hanya pada aspek pengetahuan, tetapi juga pada keterampilan berpikir tingkat tinggi. Kreativitas merupakan salah satu keterampilan paling penting yang harus dikembangkan sejak jenjang sekolah dasar, karena menjadi fondasi bagi kemampuan berpikir kritis dan inovatif di jenjang berikutnya. Pembelajaran yang kurang memberi ruang eksplorasi berpotensi menghambat perkembangan kreativitas siswa (Adityawarman, 2021:15).

Salah satu mata pelajaran yang berpotensi besar mengembangkan kreativitas siswa adalah seni rupa. Pembelajaran seni rupa memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan ide, perasaan, dan imajinasi melalui berbagai media visual. Rukoyah, Nursobah, dan Jaelani (2025:92) menegaskan bahwa seni rupa berperan penting dalam menumbuhkan kreativitas, kepekaan estetis, serta keberanian siswa dalam berkarya. Agar potensi tersebut berkembang optimal, diperlukan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, salah satunya adalah Project Based Learning (PjBL). Model PjBL terbukti efektif mengembangkan keterampilan berpikir kreatif karena melibatkan



siswa secara langsung dalam pemecahan masalah nyata dan penciptaan produk (Azzahra, Arsih, & Alberida, 2023:45).

Berdasarkan hasil observasi awal dan asesmen diagnostik yang dilakukan guru pada Desember 2025 di kelas IV SD Muhammadiyah 36 Arisan Gading, ditemukan bahwa siswa masih mengalami kesulitan mengembangkan ide secara mandiri, kurang percaya diri dalam mengekspresikan gagasan melalui karya seni, serta cenderung meniru contoh guru tanpa melakukan eksplorasi lebih lanjut. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya mendorong orisinalitas dan keluwesan berpikir siswa, dan turut dipengaruhi oleh pembelajaran yang belum optimal mengakomodasi perbedaan gaya belajar peserta didik (Pramudya & Wijayanti, 2024:78). Hal ini selaras dengan permasalahan umum bahwa indikator kreativitas seperti kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi belum berkembang secara optimal pada siswa sekolah dasar (Ulfa, 2022:12).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis tingkat kreativitas siswa kelas IV SD Muhammadiyah 36 Arisan Gading melalui pembelajaran seni rupa berbasis proyek dengan kegiatan pembuatan mozaik dua dimensi. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran seni rupa yang inovatif dan berorientasi pada pengembangan kreativitas siswa.

LANDASAN TEORI

Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang melakukan tindakan yang tidak sekadar menghasilkan karya baru, tetapi juga melahirkan berbagai gagasan sebagai solusi dalam menghadapi permasalahan, yang merupakan perpaduan antara kemampuan berpikir kreatif dan bersikap kreatif (Lestari & Zakiah, 2019:27). Dalam konteks pendidikan dasar, kreativitas dipandang sebagai kemampuan yang dapat dikembangkan melalui pengalaman belajar yang bermakna, terutama yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bereksperimen, mengekspresikan gagasan, dan menyelesaikan tantangan secara mandiri. Sari, Neviyarni, dan Irdamurni (2020:46) menjelaskan bahwa pengembangan kreativitas anak sekolah dasar erat kaitannya dengan penguatan konsep diri yang positif, karena anak yang memiliki kepercayaan diri tinggi cenderung lebih berani menuangkan ide dan mencoba hal-hal baru dalam proses berkarya.

Kreativitas dalam konteks seni rupa diukur menggunakan empat indikator yang dikembangkan oleh Torrance, yaitu (1) kelancaran (*fluency*), kemampuan menghasilkan banyak ide atau gagasan dengan cepat dan lancar; (2) keluwesan (*flexibility*), kemampuan menggunakan berbagai pendekatan, bahan, dan teknik yang beragam; (3) keaslian (*originality*), kemampuan menghasilkan gagasan yang unik, tidak biasa, dan tidak meniru; serta (4) elaborasi (*elaboration*), kemampuan mengembangkan dan menyempurnakan ide dengan menambahkan detail yang memperkaya karya (Ulfa, 2022:14).

Pembelajaran Seni Rupa di Sekolah Dasar

Seni rupa merupakan salah satu cabang seni yang menggunakan unsur rupa, yaitu segala ungkapan gagasan atau perasaan yang estetis dan bermakna yang diwujudkan melalui media titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, dan gelap terang (Mayar, 2022:18). Di sekolah dasar, pembelajaran seni rupa bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengekspresikan kreativitas dan imajinasinya melalui berbagai media, teknik, dan bahan secara bebas namun terarah. Yunisrul (2020:15) menjelaskan bahwa pembelajaran seni rupa di sekolah dasar tidak hanya berfungsi sebagai pengembangan keterampilan estetis, tetapi juga sebagai wahana pengembangan kemampuan berpikir kreatif, pemecahan masalah, dan ekspresi diri yang berdampak positif pada perkembangan kognitif dan afektif siswa.

Mozaik merupakan salah satu teknik seni rupa dua dimensi yang dibuat dengan cara menempelkan potongan-potongan kecil berbagai bahan seperti kertas, kaca, batu, atau bahan alam lainnya pada permukaan bidang datar untuk membentuk suatu gambar atau pola tertentu (Salam, Sukarman, Hasnawati, & Muhaimin, 2020:5). Sebagai media berkarya, mozaik memberikan kebebasan bagi siswa untuk memilih bahan, warna, dan pola sesuai kreativitas masing-masing, sehingga sangat potensial digunakan sebagai sarana pengembangan kreativitas dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar.



Model Project Based Learning (PjBL)

Project Based Learning (PjBL) adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan dilaksanakan melalui proyek nyata yang menuntut siswa merencanakan, melaksanakan, dan mempresentasikan hasil karyanya secara kolaboratif. Bell (2021:12) menjelaskan bahwa PjBL dalam pembelajaran seni rupa mampu meningkatkan kreativitas dan keterlibatan aktif siswa, karena memberikan otonomi kepada siswa untuk mengeksplorasi gagasan secara bebas dalam kerangka proyek yang terstruktur. Melalui model ini, siswa tidak hanya belajar teknik berkarya, tetapi juga melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti perencanaan, pengambilan keputusan, dan evaluasi hasil.

Khoerunnisa dan Aqwal (2020:5) memaparkan bahwa PjBL memiliki enam langkah pelaksanaan, yaitu penentuan pertanyaan mendasar, penyusunan perencanaan proyek, penyusunan jadwal, pemantauan perkembangan proyek, pengujian hasil, serta evaluasi pengalaman. Nikolaos, Arifianto, dan Triposa (2024:23) menegaskan bahwa PjBL mendorong kolaborasi, kemandirian, dan rasa tanggung jawab siswa, sehingga secara signifikan meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Rosalina dan Sanoto (2023:156) menemukan bahwa pembelajaran berbasis proyek di kelas seni rupa mampu meningkatkan indikator kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi siswa secara bersamaan, karena proyek seni memberikan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan menyenangkan. Sobah, Fajrie, dan Pratiwi (2025:35) menambahkan bahwa penilaian kreativitas dalam pembelajaran seni rupa berbasis proyek perlu memperhatikan keseluruhan proses pengembangan ide, bukan hanya hasil akhir, agar gambaran kreativitas siswa yang diperoleh lebih komprehensif dan adil.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif analitis. Creswell (2016:4) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan, yang melibatkan pengajuan pertanyaan dan prosedur tertentu, pengumpulan data spesifik dari partisipan, analisis data secara induktif, serta penafsiran makna data. Pendekatan ini selaras dengan pandangan Moleong (2017:6) bahwa penelitian kualitatif bermanfaat untuk mempelajari latar alamiah suatu peristiwa dan memahami pengaruh setiap aspek yang membentuk keseluruhan konteks tersebut.

Strategi penelitian yang digunakan adalah studi kasus. Yin (2022:10) menegaskan bahwa studi kasus merupakan strategi yang tepat ketika pertanyaan penelitian berfokus pada "bagaimana" dan "mengapa" suatu fenomena terjadi dalam konteks kehidupan nyata. Penelitian dilaksanakan di SD Muhammadiyah 36 Arisan Gading, Kecamatan Indralaya Selatan, Kabupaten Ogan Ilir, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas satu guru kelas IV, yaitu Ibu Lia Lizara, S.Pd., dan dua belas siswa kelas IV yang terbagi dalam enam kelompok kerja, terdiri atas tiga siswa laki-laki dan sembilan siswa perempuan, sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Subjek Penelitian Siswa Kelas IV

No.	Inisial Siswa	Jenis Kelamin	Keterangan
1	A. D. P	Perempuan	Kelompok 1
2	E	Perempuan	Kelompok 1
3	E	Perempuan	Kelompok 2
4	A. A	Perempuan	Kelompok 2
5	F. A. Z	Perempuan	Kelompok 3
6	M. V. A	Laki-laki	Kelompok 3



No.	Inisial Siswa	Jenis Kelamin	Keterangan
7	M. R. P	Perempuan	Kelompok 4
8	M. W	Laki-laki	Kelompok 4
9	M. S	Laki-laki	Kelompok 5
10	R. A	Perempuan	Kelompok 5
11	S	Perempuan	Kelompok 6
12	T. R. A	Perempuan	Kelompok 6

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik yang saling melengkapi: observasi menggunakan lembar observasi guru (14 aspek) dan siswa (16 aspek mencakup empat indikator Torrance), wawancara terstruktur kepada guru (8 pertanyaan) dan siswa (7 pertanyaan), serta dokumentasi berupa foto, video kegiatan, hasil karya mozaik, dan modul ajar. Penilaian hasil karya mengacu pada rubrik evaluasi pembelajaran yang mencakup aspek kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi (Robert, 2026:2). Keabsahan data diperiksa melalui triangulasi sumber, teknik, dan waktu (Sugiyono, 2023:15). Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana (2014:31) yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di kelas IV SD Muhammadiyah 36 Arisan Gading pada tanggal 19–22 Mei 2026 dengan melibatkan dua belas siswa pada kegiatan pembuatan mozaik dua dimensi. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan indikator kreativitas Torrance dan dibandingkan terhadap Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar ≥ 75 .

Hasil Observasi Pembelajaran oleh Guru

Hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh 14 aspek pada lembar observasi guru memperoleh skor "Ya", yang menandakan pembelajaran telah dilaksanakan secara optimal pada setiap tahap. Pada kegiatan pendahuluan, guru menyiapkan dan memotivasi siswa serta menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas sehingga siswa lebih siap dan antusias mengikuti pembelajaran. Pada kegiatan inti, guru membimbing siswa menentukan alat, bahan, dan teknik pembuatan mozaik secara bebas namun terarah, memotivasi eksplorasi ide baru untuk mengembangkan orisinalitas, menyepakati lini waktu pengerjaan proyek, serta aktif berkeliling memberikan *scaffolding* tanpa membatasi imajinasi siswa. Guru juga mendorong eksperimen warna, bentuk, dan tekstur; memfasilitasi presentasi keunikan karya; serta memberikan apresiasi terhadap keberanian siswa mencoba hal-hal baru. Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa merefleksikan nilai estetika dan kreativitas dari proses berkarya, memberikan tindak lanjut pengembangan bakat seni di luar kelas, dan menutup pembelajaran dengan baik.

Temuan ini mengindikasikan bahwa guru telah berperan optimal sebagai fasilitator dan motivator yang mendukung berkembangnya seluruh indikator kreativitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil Observasi Kreativitas Siswa

Hasil observasi terhadap dua belas siswa menunjukkan bahwa seluruh 16 aspek lembar observasi memperoleh skor "Ya" pada keempat indikator kreativitas. Pada indikator kelancaran, siswa mampu menghasilkan banyak ide, mencoba beberapa alternatif bentuk sebelum menentukan hasil akhir, aktif menemukan ide selama proses berkarya, dan menyelesaikan karya tanpa banyak kebingungan berkepanjangan. Pada indikator keluwesan, siswa menggunakan variasi bahan seperti kertas, daun kering, dan biji-bijian; mencoba berbagai teknik menempel; serta mampu mengubah ide ketika menghadapi kesulitan. Pada indikator keaslian, karya siswa terlihat berbeda dari contoh guru



maupun karya teman, menampilkan ide atau tema yang tidak biasa, dan berani menunjukkan ciri khas masing-masing. Pada indikator elaborasi, siswa menambahkan detail berupa ornamen dan latar, menyusun potongan bahan dengan rapi dan penuh, serta menyempurnakan karya hingga tampak lengkap dan menarik.

Hasil Wawancara dengan Guru

Wawancara dengan guru kelas IV mengungkap beberapa temuan penting. Guru menyesuaikan kegiatan dengan tahap perkembangan "masa bagan" (*schematic stage*) siswa yang telah memiliki simbol konstan dalam menggambarkan objek. Kreativitas dinilai melalui keberanian menuangkan ide dan mencoba hal baru selama proses, bukan semata kerapian hasil akhir.

Sebelum siswa berkarya, guru menerapkan strategi "meja prasmanan media", yaitu menyediakan berbagai bahan (kertas lipat, daun kering, kancing, biji-bijian, sedotan plastik) di depan kelas agar siswa bebas memilih. Ketika siswa mengalami *creative block*, guru mendampingi melalui pertanyaan reflektif dan validasi tanpa tekanan waktu. Guru juga memberikan porsi tersendiri pada nilai estetika dan ide di samping nilai teknis sehingga siswa dengan ide unik tetap mendapat apresiasi tinggi.

Hasil Wawancara dengan Siswa

Wawancara dengan siswa mengungkap bahwa sebagian besar mengaitkan tema karyanya dengan pengalaman pribadi, misalnya terinspirasi dari hewan peliharaan di rumah. Siswa secara aktif memodifikasi contoh guru dengan menambahkan warna atau bahan yang berbeda, serta mempertimbangkan beberapa alternatif ide sebelum menentukan bentuk akhir.

Dalam proses pengerjaan, siswa menghadapi kendala teknis seperti potongan kertas kecil yang sulit diatur, namun mampu menemukan solusi mandiri seperti menggunakan lidi kecil. Sebagian besar siswa merasa lebih kreatif saat bekerja kelompok karena dapat bertukar ide, saran warna, dan membagi tugas pengerjaan. Setelah karya selesai, siswa merasa puas dan memiliki ide pengembangan lanjutan.

Hasil Penilaian Karya: Skor, Rata-rata, dan Ketercapaian KKTP

Hasil dokumentasi enam karya kelompok dinilai menggunakan rubrik penilaian kreativitas yang mencakup keempat indikator Torrance (Robert, 2026:2). Skor masing-masing kelompok, perbandingan terhadap KKTP (≥ 75), dan ringkasan analisis disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Skor Hasil Karya Mozaik, KKTP, dan Keterangan Ketuntasan

Kelompok	Tema Karya	Skor	KKTP	Keterangan
1	Bunga dalam pot	75	≥ 75	Tuntas – Kelancaran dan keluwesan baik; elaborasi motif masih dapat ditingkatkan
2	Burung	80	≥ 75	Tuntas – Kekuatan utama pada kelancaran bentuk dan elaborasi detail tubuh burung
3	Burung hantu di ranting	85	≥ 75	Tuntas – Keaslian motif dan elaborasi detail yang kaya
4	Buah nanas	85	≥ 75	Tuntas – Keaslian pola serta keluwesan warna dan bentuk yang variatif
5	Buah anggur	80	≥ 75	Tuntas – Kreativitas baik dalam pemanfaatan bahan sederhana (kertas bekas)
6	Burung hantu (bahan alam)	90	≥ 75	Tuntas – Nilai tertinggi, keberanian memanfaatkan bahan



Kelompok	Tema Karya	Skor	KKTP	Keterangan
				alami dan elaborasi sangat rinci
Rata-rata	-	82,5	≥ 75	Semua kelompok TUNTAS (di atas KKTP)

Berdasarkan Tabel 2, seluruh enam kelompok memperoleh skor di atas KKTP (≥ 75). Skor terendah adalah 75 (Kelompok 1 – Bunga dalam pot) dan skor tertinggi adalah 90 (Kelompok 6 – Burung hantu). Rata-rata keseluruhan diperoleh sebesar 82,5 yang menunjukkan bahwa secara umum kreativitas siswa kelas IV SD Muhammadiyah 36 Arisan Gading telah berkembang dengan baik dan memenuhi KKTP yang ditetapkan.

Analisis lebih rinci terhadap capaian keempat indikator kreativitas Torrance per kelompok disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Analisis Karya Mozaik per Kelompok Berdasarkan Indikator Torrance

Kelompok / Tema	Kelancaran	Keluwesannya	Keaslian	Elaborasi
K1 – Bunga pot	Lengkap & jelas	Kombinasi warna & motif	Motif daun & pot unik	Perlu ditingkatkan
K2 – Burung	Bentuk utuh (kepala–kaki)	Warna & tekstur bervariasi	Motif bulu khas	Rinci & detail
K3 – Burung hantu	Gambar lengkap	Warna & pola beragam	Gaya & motif khas	Sangat kaya detail
K4 – Buah nanas	Objek jelas & lengkap	Warna & pola variatif	Pola permukaan unik	Pola garis & motif
K5 – Buah anggur	Bentuk jelas	Bahan bekas dipadukan	Bahan koran kreatif	Rapi & padat
K6 – Burung hantu alam	Gambar utuh & hidup	Biji+kertas+tisu dipadukan	Biji-bijian konsisten	Tertinggi & sangat rinci

Kelompok 1 (skor 75) menunjukkan kelancaran melalui penyusunan bentuk bunga, daun, batang, dan pot secara lengkap dengan warna kuning pada kelopak dan hijau pada daun. Keluwesan tampak pada perpaduan bentuk bunga dengan hiasan motif pada daun dan pot, keaslian terlihat pada motif unik di bagian daun yang berasal dari imajinasi siswa sendiri, dan elaborasi tampak pada penambahan corak daun dan pola pot meskipun kedalaman elaborasi dan orisinalitas motif masih dapat ditingkatkan.

Kelompok 2 (skor 80) menampilkan penggambaran burung yang lengkap mulai dari kepala, paruh, badan, sayap, ekor, dan kaki, semuanya tersusun rapi sehingga mudah dikenali. Keluwesan tampak dari kombinasi warna cokelat, putih, dan kuning serta variasi tekstur bulu, keaslian terlihat pada motif bulu dan bentuk mata yang khas, dan elaborasi tampak pada detail tekstur bulu kepala, sayap, ekor, serta cakar.

Kelompok 3 (skor 85) menonjol pada keaslian motif burung hantu di ranting dengan gaya dan pola yang tidak lazim. Kelancaran terlihat dari penggambaran burung hantu beserta ranting dan daun yang tersusun lengkap, keluwesan dari kombinasi warna cokelat, kuning, hijau, dan hitam, serta elaborasi pada motif bulu, mata besar, cakar, dan tekstur ranting-daun yang kaya.

Kelompok 4 (skor 85) unggul pada keaslian pola permukaan buah nanas dan keluwesan warna yang variatif. Kelancaran terlihat dari bentuk buah, daun, dan pola kulit yang lengkap; elaborasi tampak pada garis silang di permukaan dan motif daun yang menambah nilai estetika karya.



Kelompok 5 (skor 80) menonjol dalam kreativitas pemanfaatan bahan sederhana berupa kertas bekas dan koran yang dipadukan membentuk buah dan daun. Penyusunan potongan cukup rapi, meskipun kerapatan susunan pada beberapa bagian masih dapat ditingkatkan.

Kelompok 6 (skor 90, nilai tertinggi) menampilkan keberanian menggunakan biji-bijian secara konsisten untuk membentuk tekstur bulu burung hantu, dengan elaborasi detail sangat rinci pada mata, paruh, ranting, dan daun. Pemanfaatan bahan alam dan kedalaman elaborasi menjadikan karya ini paling estetik dan hidup di antara seluruh kelompok.

Variasi skor dari 75 hingga 90 mencerminkan bahwa keempat indikator kreativitas berkembang dengan intensitas berbeda pada setiap kelompok, sesuai dengan karakteristik individual siswa. Namun secara keseluruhan, rata-rata 82,5 menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran kreativitas melalui kegiatan mozaik dua dimensi berbasis proyek telah tercapai, dengan semua kelompok dinyatakan tuntas berdasarkan KKTP yang telah ditetapkan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi secara keseluruhan, pembelajaran seni rupa berbasis proyek melalui kegiatan mozaik dua dimensi terbukti mampu mengembangkan keempat indikator kreativitas siswa kelas IV. Rata-rata skor hasil karya sebesar 82,5 yang melampaui KKTP (≥ 75) menunjukkan bahwa seluruh siswa telah mencapai tujuan pembelajaran secara memuaskan. Capaian ini diperoleh bukan semata dari keterampilan teknis, melainkan dari kemampuan siswa mengekspresikan ide secara bebas dalam kerangka proyek yang terstruktur.

Pada indikator kelancaran, seluruh kelompok mampu menyelesaikan karya mozaik dengan unsur visual yang lengkap tanpa hambatan berkepanjangan. Kemampuan ini muncul karena siswa berkarya dari tema yang dekat dengan pengalaman pribadi mereka, sehingga ide mengalir secara alami dan proses penyelesaian karya berlangsung lancar. Pada indikator keluwesan, keragaman bahan yang digunakan seperti kertas lipat, koran bekas, tisu, daun kering, biji-bijian menunjukkan kemampuan siswa mengadaptasi pendekatan dan teknik sesuai kebutuhan. Strategi guru menyediakan "meja prasmanan media" secara langsung mendorong siswa berani memilih dan memadukan bahan di luar kebiasaan, yang tercermin secara menonjol pada karya Kelompok 5 dan 6.

Pada indikator keaslian, setiap karya menampilkan ciri khas yang membedakannya dari contoh guru maupun karya kelompok lain. Tidak ada dua karya yang identik, baik dari sisi tema, komposisi, pola, maupun pilihan bahan. Hal ini mencerminkan bahwa pembelajaran berhasil memberi ruang bagi setiap siswa mengekspresikan identitas kreatifnya. Karya Kelompok 6 yang memanfaatkan biji-bijian sebagai tekstur bulu burung hantu menjadi contoh paling menonjol dari keaslian yang tumbuh di luar instruksi dasar. Pada indikator elaborasi, penambahan detail ornamen, latar, dan penyempurnaan tekstur menunjukkan bahwa siswa tidak berhenti pada bentuk dasar, melainkan terus mengembangkan karya hingga tampak lebih lengkap dan bernilai estetika tinggi. Kelompok 6 mencapai elaborasi tertinggi dengan skor 90, menggambarkan kedalaman ide dan ketekunan dalam menyelesaikan setiap detail karya.

Keberhasilan seluruh kelompok mencapai atau melampaui KKTP juga tidak lepas dari peran guru sebagai fasilitator yang memberi kebebasan terarah, apresiasi terhadap proses bukan hanya hasil, serta *scaffolding* yang tepat saat siswa mengalami hambatan. Suasana belajar yang positif, kolaboratif, dan bebas dari tekanan berlebihan menciptakan kondisi psikologis yang kondusif bagi siswa untuk mengambil risiko kreatif dan mengekspresikan diri secara autentik. Kerja kelompok juga terbukti turut mendorong kreativitas melalui pertukaran ide antar anggota, yang dilaporkan oleh sebagian besar siswa dalam wawancara.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mengonfirmasi bahwa pembelajaran seni rupa mozaik dua dimensi berbasis proyek di SD Muhammadiyah 36 Arisan Gading terbukti memberikan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan menyenangkan. Rata-rata skor 82,5 dengan status tuntas pada seluruh kelompok menjadi bukti konkret bahwa pendekatan ini efektif mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar secara terukur dan terarah.



4. SIMPULAN

Pembelajaran seni rupa berbasis proyek melalui kegiatan mozaik dua dimensi terbukti mampu mengembangkan kreativitas siswa kelas IV SD Muhammadiyah 36 Arisan Gading pada keempat indikator Torrance, yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Penilaian hasil karya enam kelompok menggunakan rubrik kreativitas menghasilkan skor antara 75 hingga 90 dengan rata-rata 82,5. Seluruh kelompok dinyatakan tuntas karena melampaui KKTP yang ditetapkan (≥ 75). Pembelajaran berbasis proyek turut meningkatkan keaktifan, antusiasme, dan rasa percaya diri siswa, dengan peran guru sebagai fasilitator yang memberi kebebasan terarah sebagai faktor pendukung utama.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adityawarman, D. (2021). Model Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Azzahra, U., Arsih, F., & Alberida, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project-Based Learning (PjBL) terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Pembelajaran Biologi: Literature Review. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 41–50.
- Bell, S. (2021). Project-Based Learning in Visual Arts Education: Enhancing Creativity in Elementary School Students. *International Journal of Art & Design Education*, 40(2), 8–19.
- Creswell, J. W. (2016). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *FONDATIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 1–27.
- Lestari, I., & Zakiah, L. (2019). *Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran*. Bogor: Erzatama Karya Abadi.
- Mayar, F. (2022). *Seni Rupa untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nikolaos, N., Arifianto, Y. A., & Triposa, R. (2024). Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia*, 8(2), 19–30.
- Pramudya, A. P. L., & Wijayanti, O. (2024). Strategi Guru dalam Mengembangkan Pembelajaran Seni Rupa untuk Menumbuhkan Kreativitas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(2), 71–85.
- Robert, B. L. (2026). *Modul Ajar Evaluasi Pembelajaran*. Palembang: PGSD Universitas PGRI Palembang.
- Rosalina, M., & Sanoto, H. (2023). Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa dengan Model Project Based Learning Pelajaran Seni Rupa Kelas II di SD Negeri Pulutan 02. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(2), 150–162.
- Rukoyah, S., Nursobah, A., & Jaelani, I. (2025). Analisis Peran Pembelajaran Seni Rupa dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(1), 88–98.
- Safitri, D., Amaruddin, W., & Lestari, L. A. (2023). Analisis Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Seni Rupa Membuat Bendera Hias Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(1), 61–74.
- Salam, S., Sukarman., Hasnawati., & Muhaimin, M. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Makassar: Media Sembilan Sembilan.
- Sari, K. P., Neviyarni., & Irdamurni. (2020). Pengembangan Kreativitas dan Konsep Diri Anak SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 44–50.
- Sobah, N. K., Fajrie, N., & Pratiwi, I. A. (2025). Nilai-Nilai Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Seni Rupa Materi Daur Ulang Menggunakan Model Project Based Learning. *Jurnal Pendidikan Seni Budaya*, 5(1), 29–40.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.



- Ulfa, M. (2022). Teori Pengembangan Kreativitas Pendidikan dalam Perspektif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*, 6(3), 8–20.
- Yin, R. K. (2022). *Case Study Research and Applications: Design and Methods* (6th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Yunisrul. (2020). *Pembelajaran Seni Rupa di SD*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.