El Robih:
Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah **e-issn, 3089-1515**

STUDI LITERARTUR: PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* PADA MATERI KOLASE UNTUK MENINGKATKAN KREATIFITAS PESERTA DIDIK KELAS III SD/MI PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA

Ziyadul Haq Anniami[1], Masrukhin[2], Isna Fatimatuz Zahroh[3]
Universitas Nahdlatul Ulama Al-Ghazali Cilacap[1,2,3]
anniamiziyadulhaq45@gmail.com [1], masrukhin201@gmail.com [2],
isnafatimah1512@email.com[3]

Abstract :
Cultivating creativity is a main goal of Cultural Arts and Crafts (SBdP) education in elementary school. Collage is a learning tool that helps with creativity.It lets students share their thoughts, come up with new ideas, and make art by using different materials. However, collage learning is often led by teachers in a way that doesn't give students much chance to explore and create on their own. This study looks at how the Project-Based Learning (PjBL) method is used in college education and how it helps improve the creativity of third-grade elementary students. The study used a library research method, which involved looking at different scientific articles, books, and other sources that were published from 2021 to 2025. The data that was gathered was looked at using methods that help explain things through simplifying the information, showing it clearly, and then making final sense of it. The results show that Project-Based Learning helps students become more creative by giving them real-world learning opportunities through various projects. Besides that, PjBL helps students work together better, solve problems more effectively, express themselves clearly, and stay more motivated to learn. So, the Project-Based Learning approach can be a good choice for teachers who want to use creative, student-focused methods in teaching SBdP, especially when working with younger students in college-level education.
Keywords: *Project-Based Learning; Creativity; Collage; Elementary School.*

Abstrak:
Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di sekolah dasar bertujuan untuk melatih dan meningkatkan kreativitas peserta didik. Satu di antara materi yang bisa membantu mengembangkan kreativitas peserta didik adalah kolase karena memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan ide, membangun imajinasi, dan membuat karya seni dengan menggunakan berbagai bahan. Namun, pembelajaran kolase masih sering dijalankan dengan pendekatan yang berpusat pada guru, sehingga peserta didik kurang memiliki kesempatan untuk bereksplorasi. Penelitian ini bertujuan untuk mempelajari cara menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran kolase dan dampaknya terhadap peningkatan kreativitas peserta didik kelas III SD/MI. Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan dengan menganalisis berbagai artikel ilmiah, buku, dan sumber referensi yang relevan yang diterbitkan pada tahun 2021 hingga 2025. Analisis data dilakukan dengan cara deskriptif kualitatif, melalui beberapa tahapan yaitu mengurangi data, mengorganisasi data, dan mengambil kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Project Based Learning* berhasil meningkatkan kreativitas peserta didik dengan cara memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui kegiatan proyek. Selain itu, model ini juga membantu meningkatkan kemampuan berkolaborasi, menyelesaikan masalah, berkomunikasi, serta semangat belajar peserta didik. Dengan demikian, *Project Based Learning* bisa menjadi salah satu pilihan model pembelajaran yang efektif dalam mengajar SBdP, terutama pada materi kolase di kelas III SD/MI.
Kata Kunci: *Pembelajaran Berbasis Proyek; Kreativitas; Kolase; SD/MI.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar berperan penting dalam membantu peserta didik berkembang secara menyeluruh, bukan hanya di bidang berpikir, tetapi juga perasaan dan tindakan mereka. Salah satu pelajaran yang membantu membangun ketiga aspek tersebut adalah Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Dengan belajar SBdP, peserta didik diberi kesempatan untuk menyampaikan pikiran, memperkaya imajinasi, serta meningkatkan kreativitas melalui berbagai kegiatan mencipta. Kreativitas adalah salah satu kemampuan penting yang harus terus dikembangkan sejak usia SD, karena termasuk dalam keterampilan yang dibutuhkan di abad ke-21, sehingga bisa menghadapi berbagai permasalahan di masa depan.

Di tingkat kelas rendah, terutama kelas III SD/MI, pembelajaran Seni Budaya dan Pertunjukan (SBdP) bertujuan agar peserta didik mampu mengenali, menghargai, dan membuat karya seni yang sederhana sesuai dengan perkembangan karakteristik mereka. Salah satu materi yang diajarkan adalah kolase, yaitu karya seni dua dimensi yang dibuat dengan menempelkan berbagai bahan seperti kertas, daun kering, biji-bijian, kain, atau bahan alam lainnya pada suatu permukaan agar membentuk suatu komposisi tertentu. Materi kolase tidak hanya membantu mengasah kemampuan motorik halus, tetapi juga mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif, teliti, dan berani menyampaikan ide-idenya dalam bentuk karya seni.

Namun, penerapan pembelajaran kolase di sekolah dasar masih mengalami beberapa hambatan. Dalam praktiknya, pembelajaran sering kali hanya menggunakan metode mengajar dengan ceramah dan demo yang sederhana, sehingga peserta didik hanya mengikuti contoh yang diberikan oleh guru tanpa memiliki kesempatan yang cukup untuk mencoba dan mengeksplorasi sendiri. Akibatnya, hasil karya peserta didik cenderung sama, kreativitas tidak berkembang dengan baik, dan semangat belajar mereka juga semakin menurun. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran seni budaya dan kesenian masih memerlukan inovasi dalam model pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik (student-centered) .

Salah satu metode pembelajaran yang dianggap bisa mengatasi masalah tersebut adalah *Project Based Learning* (PjBL). Model ini menjadikan peserta didik

sebagai pusat pembelajaran dengan cara menyelesaikan suatu proyek yang berkaitan dengan masalah nyata. Dalam belajar kolase, peserta didik tidak hanya diminta membuat karya seni sebagai hasil akhir, tetapi juga terlibat dalam berbagai tahap seperti merancang ide, memilih bahan, menyusun desain, mengolah media, hingga mempresentasikan karya yang telah dibuat. Proses itu membantu peserta didik mengasah kemampuan kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, bekerja sama, serta merasa bertanggung jawab sepanjang proses belajar berlangsung.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode Pembelajaran Berbasis Proyek bisa meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar peserta didik di berbagai bidang pelajaran. Penelitian oleh (Markula & Aksela, 2022) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek bisa memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena peserta didik terlibat aktif dalam menyelesaikan proyek tersebut. Sementara itu, penelitian yang dilakukan Riyadi dkk.pada tahun 2025 menjelaskan bahwa dengan mengoptimalkan pembelajaran berbasis proyek, kemampuan berpikir kreatif, kerja sama, serta kemampuan dalam memecahkan masalah para peserta didik dapat meningkat. Meski begitu, sebagian besar penelitian tersebut tetap berpusat pada pembelajaran sains atau pembelajaran berbasis proyek secara umum. Penelitian yang secara khusus membahas penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis proyek dalam materi kolase pada pembelajaran seni budaya di kelas III SD/MI masih belum terlalu banyak.

Berdasarkan situasi tersebut, terdapat celah dalam penelitian yang perlu diteliti lebih lanjut, yaitu kurangnya pembahasan mengenai penerapan *Project Based Learning* dalam materi kolase sebagai cara untuk meningkatkan kreativitas peserta didik SD, terutama kelas III SD/MI. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mempelajari penerapan model *Project Based Learning* dalam proses belajar kolase dan menganalisis pengaruhnya terhadap peningkatan kreativitas peserta didik. Kajian ini diharapkan bisa memberikan manfaat teoritis dalam meningkatkan pembelajaran seni budaya dan pertunjukan, serta menjadi pedoman nyata bagi guru SD dalam menciptakan desain pembelajaran seni yang lebih inovatif, kreatif, dan berfokus pada kebutuhan peserta didik.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian yang digunakan adalah studi kepustakaan (*library research*). Studi kepustakaan adalah cara penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan, mengkaji, serta menganalisis berbagai sumber ilmu pengetahuan yang relevan, seperti artikel jurnal, dan dokumen akademik lainnya, agar bisa memahami secara menyeluruh tentang permasalahan yang diteliti. Dengan cara ini, data tidak didapat langsung dari lapangan, tetapi dari berbagai bacaan yang terkait dengan topik penelitian tersebut.

Objek penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada materi kolase dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di kelas III SD/MI, serta dampaknya terhadap peningkatan kreativitas peserta didik. Sumber data yang digunakan mencakup data primer dan data sekunder. Sumber data primer berasal dari artikel ilmiah yang membahas penerapan *Project Based Learning*, pembelajaran kolase, kreativitas peserta didik, serta karakteristik peserta didik sekolah dasar. Sumber data sekunder didapatkan dari buku, dokumen resmi, serta berbagai referensi ilmiah lain yang mendukung dalam pembahasan penelitian tersebut.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara mencatat dan mengumpulkan berbagai referensi yang sesuai dengan topik penelitian, kemudian memilih dan menyaringnya berdasarkan relevansi. Buku referensi yang digunakan lebih mengutamakan sumber dari jurnal nasional atau internasional yang diterbitkan dalam lima tahun terakhir, sehingga informasi yang didapat tetap *up-to-date* dan memiliki dasar ilmiah yang dapat dipercaya.

Analisis data dilakukan dengan pendekatan kualitatif deskriptif yang terdiri dari beberapa langkah, yaitu mengurangi data, menyajikan data, dan mengambil kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti memilih informasi-informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, data yang sudah didapat diatur dengan rapi agar lebih mudah dipahami dan diartikan. Tahap terakhir dilakukan dengan membuat kesimpulan berdasarkan hasil penyusunan dari berbagai buku referensi, sehingga diperoleh gambaran mengenai cara penerapan *Project Based Learning* pada

materi kolase serta manfaatnya dalam meningkatkan kreativitas peserta didik kelas III SD/MI.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hakikat Pembelajaran Kolase pada Mata Pelajaran SBdP

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di sekolah dasar bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kreatif, menghargai seni, serta melatih keterampilan peserta didik dengan cara langsung berpartisipasi dalam membuat karya. Satu di antara materi yang diajarkan di tingkat kelas rendah adalah kolase. Kolase adalah kegiatan mengatur dan menempel berbagai bahan seperti kertas, daun, beras, kain, atau bahan-bahan bekas lainnya hingga membentuk sebuah karya seni dua dimensi yang memiliki keindahan estetis. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik tidak hanya belajar menciptakan sebuah karya, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kreatif, ketelitian, koordinasi motorik halus, serta kemampuan menyelesaikan masalah selama proses mencipta karya (Mulyati & Samsudin, 2023).

Dalam pembelajaran seni budaya dan pendidikan, materi kolase memiliki ciri khas yang lebih menekankan pada prosesnya daripada hasil akhirnya. Peserta didik diberi kesempatan untuk memilih bahan sendiri, menentukan warna, menyusun bagian-bagian karya, serta mengembangkan gagasan berdasarkan imajinasi mereka. Oleh karena itu, belajar kolase bisa menjadi salah satu cara yang baik untuk melatih kreativitas sejak usia SD. Kreativitas itu terlihat dari kemampuan peserta didik dalam membuat karya yang beragam, unik, dan sesuai dengan ide yang mereka miliki (Mulyati & Samsudin, 2023).

Namun, pelaksanaan pembelajaran kolase di sekolah dasar masih mengalami berbagai masalah. Proses belajar seringkali masih menggunakan cara tradisional yang mengutamakan peran guru, sehingga peserta didik hanya meniru apa yang diberikan tanpa bisa menjelajahi gagasan mereka sendiri secara bebas. Akibatnya, hasil karya para peserta didik cenderung sama dan kemampuan kreatif mereka belum berkembang dengan baik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa

diperlukan model pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna (Mulyati & Samsudin, 2023).

Model pembelajaran yang cocok untuk materi kolase adalah *Project Based Learning* (PjBL). Model ini menjadikan peserta didik sebagai pusat pembelajaran dengan cara menyelesaikan sebuah proyek yang menghasilkan produk nyata. Dalam kegiatan kolase, para peserta didik diminta untuk terlibat sejak menentukan tema, memilih bahan yang digunakan, menyusun rencana, membuat karya seni, hingga memperkenalkan hasil kerjanya. Proses itu memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan kreativitasnya, bekerja dalam tim, berkomunikasi dengan baik, dan bertanggung jawab atas tugas yang diberikan. Oleh karena itu, pembelajaran kolase tidak hanya menekankan hasil karya seni, tetapi juga fokus pada proses pengembangan kreativitas, kemampuan berpikir, serta pengalaman belajar yang bermakna melalui kegiatan proyek (Mulyati & Samsudin, 2023).

Berdasarkan penelitian di atas menunjukkan bahwa materi kolase untuk peserta didik SD/MI mampu meningkatkan psikomotorik pada anak. Materi kolase tidak hanya mengajak peserta didik membuat karya, tetapi juga mengajak peserta didik berfikir kreatif dalam membuat suatu karya. Kesalahan yang sering terjadi pada materi kolase guru sering menyuruh peserta didik untuk menemukan bahan-bahan yang sudah ditentukan oleh guru dan tidak menyuruh peserta didik nya berkreasi sendiri. Oleh karena itu model pembelajaran pada materi kolase ini sangat cocok dengan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).

2. Karakteristik Peserta Didik Kelas III SD/MI dalam Pembelajaran Seni

Peserta didik kelas III SD/MI berusia sekitar 8–9 tahun, mereka sedang dalam tahap perkembangan fisik, pikiran, kemampuan sosial, dan perasaan yang saling terkait satu sama lain. Pada usia ini, peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang besar, senang mencoba hal-hal baru, dan lebih mampu memahami materi pelajaran yang disampaikan melalui pengalaman nyata dibandingkan dengan konsep yang rumit dan sulit dipahami. Oleh karena itu, guru harus memahami karakteristik peserta didik sebagai dasar dalam memilih strategi, model, atau

media pembelajaran yang tepat agar proses belajar berjalan secara efektif dan bermakna (Ferrary et al., 2024).

Dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), karakteristik ini sangat membantu dalam kegiatan yang membutuhkan pengalaman langsung, seperti menggambar, melukis, membuat kolase, atau berbagai jenis karya seni lainnya. Peserta didik cenderung lebih semangat ketika mereka diberi kesempatan untuk mencoba ide-ide sendiri, menggunakan berbagai alat pembelajaran, dan membuat karya yang sesuai dengan bayangan mereka. Melalui aktivitas tersebut, peserta didik mendapatkan pengetahuan tentang teknik berkarya sekaligus berkembang dalam hal kreativitas, kemampuan berpikir kritis, keterampilan motorik halus, serta rasa percaya diri dalam menyampaikan gagasan (Ferrary et al., 2024).

Selain senang mencari tahu, peserta didik kelas III juga senang belajar dengan cara bekerja sama dalam kegiatan kelompok. Mereka lebih mudah memahami pelajaran ketika bekerja sama dengan teman-teman, berbicara bersama, saling berbagi gagasan, dan mendapat kesempatan untuk memperlihatkan karyanya kepada orang lain. Sebab itu, cara belajar yang memperhatikan kebutuhan peserta didik lebih cocok dibandingkan cara belajar yang hanya mengandalkan guru sebagai sumber informasi utama. Guru bertindak sebagai pembimbing yang membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan mereka sesuai dengan sifat dan kebutuhan belajar masing-masing (Ferrary et al., 2024).

Memahami sifat dan ciri peserta didik merupakan dasar penting dalam menentukan model pembelajaran yang sesuai. Model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik belajar dengan mengalami langsung, bekerja sama dalam kelompok, dan membuat suatu hasil karya akan lebih efektif dalam memaksimalkan potensi peserta didik. Dalam pembelajaran SBdP, terutama pada materi kolase, karakteristik tersebut sangat cocok dengan penerapan *Project Based Learning* (PjBL). Melalui model ini, peserta didik diberi kesempatan untuk mengenal berbagai bahan, mengumpulkan ide, membuat karya seni, serta memperkenalkan hasil pekerjaannya. Dengan demikian, kemampuan dalam

berkreasi, berkomunikasi, bekerja sama, dan menyelesaikan masalah dapat berkembang secara maksimal (Ferrary et al., 2024).

Dari penelitian tersebut, terlihat bahwa peserta didik kelas III SD/MI membutuhkan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik (*student-centered*) itu sendiri. Maka itu, guru harus menyusun pembelajaran yang bisa mendukung berbagai jenis karakteristik peserta didik agar tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan sebaik-baiknya. Salah satu model pembelajaran yang cocok dengan peserta didik adalah *Project Based Learning*, karena bisa memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan membantu meningkatkan kreativitas peserta didik dalam belajar SBdP.

3. Implementasi *Project Based Learning* dalam Pembelajaran Kolase

Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) adalah salah satu pendekatan dalam pembelajaran yang menjadikan peserta didik sebagai pusat kegiatan belajar melalui penyelesaian suatu proyek yang menghasilkan produk nyata. Dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), terutama pada materi kolase, model ini memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan kreativitas melalui rangkaian kegiatan yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, serta penilaian terhadap hasil karyanya. Menurut (Markula & Aksela, 2022), keberhasilan dalam menerapkan PjBL tidak hanya dilihat dari hasil akhir, tetapi juga dari seberapa aktif peserta didik terlibat dalam setiap langkah pembelajaran (Markula & Aksela, 2022).

Langkah pertama dalam menerapkan PjBL adalah menentukan pertanyaan utama atau masalah yang akan menjadi pusat kegiatan proyek. Guru dapat memulai pembelajaran kolase dengan bertanya kepada peserta didik tentang cara menggunakan bahan-bahan dari sekitar untuk membuat karya seni. Pertanyaan ini bertujuan untuk membangun rasa penasaran peserta didik sekaligus mendorong mereka mencari berbagai bahan lain yang bisa digunakan dalam membuat kolase. Tahap ini sangat penting karena dapat membangun semangat belajar dan memberikan petunjuk yang jelas tentang pekerjaan yang akan dilakukan (Markula & Aksela, 2022).

Tahap berikutnya adalah merancang perencanaan proyek. Di tahap ini, guru dan peserta didik bersama-sama memilih tema, menentukan alat dan bahan yang akan digunakan, merencanakan langkah-langkah pembuatan kolase, serta membagi tugas jika proyek tersebut dikerjakan secara kelompok. Perencanaan yang baik membantu peserta didik memahami tujuan dari kegiatan tersebut dan juga melatih kemampuan mereka dalam mengatur tugas secara teratur. Selain itu, peserta didik diberi kesempatan untuk memilih bahan dan mengembangkan ide sesuai dengan kreativitas mereka sendiri, sehingga karya yang dihasilkan lebih beragam dan memiliki ciri khas yang unik.Selanjutnya, guru membuat jadwal untuk menjalankan proyek tersebut dan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mulai membuat karya kolase sesuai dengan perencanaan yang sudah dibuat. Selama proses berlangsung, guru bertindak sebagai fasilitator yang memberikan petunjuk, dorongan semangat, serta bantuan ketika peserta didik menghadapi kesulitan. Pada tahap ini, peserta didik tidak hanya belajar cara membuat kolase, tetapi juga belajar bekerja sama, berkomunikasi, berpikir kreatif, dan menyelesaikan masalah ketika menemui hambatan dalam proses pembuatan karya. Proses bimbingan yang dilakukan oleh guru menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan penerapan PjBL karena mampu memastikan peserta didik tetap terlibat secara aktif sepanjang kegiatan proyek berlangsung (Markula & Aksela, 2022).

Tahap terakhir adalah menampilkan dan mengevaluasi hasil dari proyek tersebut. Setelah kolase selesai dibuat, peserta didik diberi kesempatan untuk mempresentasikan karyanya di depan kelas dan menjelaskan cara membuatnya, bahan yang dipakai, serta arti dari karya tersebut. Guru memberikan umpan balik mengenai hasil dan proses yang dilakukan peserta didik. Evaluasi dalam Pembelajaran Berbasis Proyek tidak hanya melihat hasil akhir yang dibuat, tetapi juga melihat bagaimana peserta didik kreatif, bekerja sama, bertanggung jawab, dan mampu menyelesaikan proyek dengan baik. Dengan cara refleksi itu, peserta didik bisa tahu apa saja kelebihan dan kekurangan dari hasil karyanya, sehingga pengalaman belajar tersebut menjadi bermanfaat untuk kegiatan belajar mengajar selanjutnya (Markula & Aksela, 2022).

Dari penelitian tersebut menemukan, bahwa penerapan *Project Based Learning* dalam materi kolase mampu membuat proses belajar lebih menyenangkan dan tidak monoton, peserta didik lebih kreatif, dan peserta didik bebas berpendapat. Setiap tahapan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menjelajahi ide, membangun kreativitas, serta membuat karya seni berdasarkan kemampuan dan pengalaman yang mereka punya. Maka dari itu, model *Project Based Learning* dianggap sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran Seni Budaya dan Pertunjukan, terutama pada materi kolase di kelas III SD/MI.

4. Dampak Penerapan *Project Based Learning* Terhadap Kreatifitas Peserta Didik pada Materi Kolase

Pemanfaatan *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), terutama pada materi kolase, berdampak positif dalam meningkatkan kreativitas peserta didik. Model pembelajaran ini membuat peserta didik menjadi pusatnya proses belajar, sehingga peserta didik diberi kesempatan untuk mengembangkan gagasan, meng eksplorasi berbagai materi, serta menciptakan karya sesuai dengan kreativitas yang mereka miliki. Berbeda dengan cara belajar tradisional yang lebih fokus pada penjelasan materi oleh guru, PjBL memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui kegiatan proyek yang terkait dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Menurut (Markula & Aksela, 2022), ciri utama dari Pembelajaran Berbasis Proyek adalah peserta didik terlibat secara aktif disetiap tahapan pembelajaran, mulai dari penyusunan rencana, pengerjaan proyek, sampai penilaian akhir. Keterlibatan itu bisa membuat peserta didik lebih bertanggung jawab, mandiri, dan lebih kreatif dalam berpikir.

Kreativitas adalah kemampuan penting yang perlu dikembangkan sejak sekolah dasar, karena merupakan bagian dari keterampilan yang dibutuhkan di abad ke-21. Dalam pembelajaran kolase, kreativitas tidak hanya terlihat dari keindahan karya yang dibuat, tetapi juga dari kemampuan peserta didik dalam menghasilkan ide, menggunakan berbagai bahan yang ada, serta mengatur komposisi secara unik sesuai dengan bayangan masing-masing. Penelitian yang

terbit di Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar menunjukkan bahwa metode *Project Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sekolah dasar.Hal ini karena peserta didik diberi kesempatan untuk mencari dan memilih cara penyelesaian proyek secara mandiri. Peserta didik tidak hanya meniru cara guru, tetapi bisa mengembangkan ide-ide sendiri berdasarkan pengalaman belajar yang sudah mereka alami (Marice et al., 2025)

Selain membantu meningkatkan kreativitas, pembelajaran berbasis proyek juga memberikan manfaat positif bagi perkembangan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, bekerja sama, dan menyelesaikan masalah. Selama membuat kolase, peserta didik sering mengalami masalah seperti kekurangan bahan atau kesulitan dalam mengatur susunan gambar. Kondisi itu membuat mereka harus mencari solusi lain dengan berdiskusi bersama teman atau mendapatkan bimbingan dari guru. Penelitian (Riyadi et al., 2025) menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis proyek bisa membangun berbagai kemampuan yang diperlukan di abad ke-21 karena peserta didik belajar melalui pengalaman langsung yang membutuhkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama dengan teman, serta mengambil keputusan sendiri. Oleh karena itu, manfaat pembelajaran berbasis proyek tidak hanya membuat hasil belajar lebih baik, tetapi juga membentuk peserta didik yang kreatif, bisa berkomunikasi, dan memiliki tanggung jawab.

Penelitian ini menunjukkan bahwa menerapkan *Project Based Learning* dalam pembelajaran Seni Budaya dan Pertunjukan dengan materi kolase berhasil meningkatkan semangat belajar peserta didik. Pembelajaran menjadi lebih seru karena peserta didik diberi kebebasan untuk memilih bentuk karya yang sesuai dengan minat dan kreativitas mereka masing-masing. Proses belajar yang menyenangkan membuat peserta didik lebih semangat mengikuti pelajaran, lebih berani menyampaikan pendapat, dan merasa percaya diri saat mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas. Penelitian tentang pembelajaran seni budaya dan pendidikan berbasis proyek kolase menunjukkan bahwa partisipasi aktif peserta didik selama proses belajar memengaruhi peningkatan kreativitas serta kemampuan berkolaborasi dalam kelompok (Marice et al., 2025).

Salah satu dampak positifnya adalah kemampuan peserta didik meningkat dalam menggunakan lingkungan sekitar sebagai tempat belajar. Dengan metode pembelajaran kolase berbasis proyek, guru bisa mengajak peserta didik menggunakan berbagai bahan yang mudah ditemukan di sekitar, seperti daun, ranting kecil, kulit biji-bijian, kertas bekas, atau bahan daur ulang lainnya. Aktivitas itu tidak hanya membuat anak lebih kreatif, tetapi juga mengajarkan mereka untuk peduli terhadap lingkungan serta membiasakan peserta didik menggunakan barang-barang yang masih bisa digunakan. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih kontekstual karena peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari (Marice et al., 2025).

Berdasarkan berbagai hasil penelitian tersebut, terlihat bahwa keberhasilan dalam menerapkan *Project Based Learning* tidak hanya ditentukan oleh kualitas hasil akhir yang dibuat oleh peserta didik, tetapi juga ditinjau dari bagaimana proses belajar berlangsung saat mereka mengerjakan proyek tersebut. Semakin para peserta didik aktif dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek, semakin besar peluang mereka untuk meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi, serta kemampuan bekerja sama. Temuan tersebut menunjukkan bahwa Pembelajaran Berbasis Proyek adalah salah satu model pembelajaran yang cocok diterapkan pada materi kolase karena memberikan kesempatan yang luas bagi peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung.

5. Kendala Penerapan *Project Based Learning* pada Materi Kolase

Meskipun *Project Based Learning* memiliki banyak manfaat dalam membantu peserta didik lebih kreatif, penggunaannya dalam mengajar mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya, terutama pada materi kolase, masih menghadapi beberapa hambatan. Kendala itu bisa datang dari guru, peserta didik, kurangnya fasilitas, atau kondisi lingkungan belajar yang tidak mendukung. Jika berbagai hambatan tersebut tidak dikelola dengan baik, tujuan pembelajaran berbasis proyek sulit dicapai secara maksimal. Oleh karena itu, guru harus memahami berbagai faktor yang bisa memengaruhi keberhasilan penerapan

Project Based Learning (*PjBL)* agar dapat merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik serta kondisi sekolah (Markula & Aksela, 2022).

Masalah utama dalam menerapkan *Project Based Learning* adalah kurangnya kemampuan guru dalam merancang proses pembelajaran yang berbasis proyek. Tidak semua guru memiliki pengalaman atau pelatihan yang cukup mengenai cara menerapkan *Project BasedLearning* (*PjBL*), mulai dari membuat pertanyaan utama, membuat jadwal proyek, melakukan aktivitas selama proyek, hingga mengevaluasi hasil proyek. Akibatnya, pembelajaran sering masih berpusat pada guru (*teacher-centered*), sehingga peserta didik belum mendapat kesempatan cukup luas untuk mengembangkan gagasan dan membuat keputusan selama proses belajar. Penelitian oleh (Markula & Aksela, 2022) menunjukkan bahwa keberhasilan metode Pembelajaran Berbasis Proyek sangat bergantung pada kemampuan guru dalam merancang proyek yang berfokus pada peserta didik.

Selain faktor guru, karakter peserta didik juga menjadi hambatan dalam penerapan *Project Based Learning*. Peserta didik kelas III SD/MI masih dalam tahap perkembangan operasional konkret, sehingga membutuhkan bimbingan yang cukup intensif dalam setiap tahapan proyek yang dilakukan. Beberapa peserta didik masih merasa sulit dalam mengatur perencanaan, mengelola waktu, bekerja sama dengan teman, serta menyampaikan gagasan secara terstruktur. Perbedaan kemampuan belajar dan kemampuan berpikir kreatif di antara peserta didik menyebabkan cara mereka menyelesaikan proyek berlangsung dengan kecepatan yang tidak sama. Oleh karena itu, guru harus memberikan bimbingan yang sesuai agar semua peserta didik dapat mengikuti pembelajaran secara aktif. (Muhammad Rafik et al., 2022)

Masalah berikutnya terkait dengan kurangnya sarana, prasarana, dan media yang digunakan dalam proses belajar. Pembelajaran kolase memerlukan berbagai alat dan bahan, seperti kertas warna, lem, gunting, kain perca, daun kering, biji-bijian, serta bahan alami lainnya. Tidak semua sekolah memiliki peralatan yang cukup untuk memenuhi semua kebutuhan tersebut. Bahkan di beberapa sekolah dasar di daerah, karena anggaran yang terbatas, para guru

terpaksa memanfaatkan bahan-bahan sederhana yang ada di sekitar lingkungan. Meskipun kondisi tersebut mungkin membantu merangsang kreativitas peserta didik, keterbatasan alat dan media tetap menjadi salah satu hambatan dalam menyelesaikan proyek jika tidak didukung oleh kreativitas guru dalam memilih materi pembelajaran (Marice et al., 2025).

Mengelola waktu juga sering menjadi hambatan dalam penerapan *Project Based Learning*. Berbeda dengan pembelajaran biasa, pembelajaran berbasis proyek memakan waktu lebih lama karena peserta didik harus melewati beberapa tahap seperti merencanakan, mengumpulkan bahan, mengerjakan proyek, mempresentasikan hasilnya, serta merenungkan pengalaman belajar mereka. Sementara itu, waktu yang diberikan untuk mengajar mata pelajaran SBdP di sekolah dasar terbatas, sehingga guru kesulitan menyelesaikan semua tahapan proyek dalam satu kali pertemuan. Menurut (Riyadi et al., 2025), pengelolaan waktu merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan penerapan metode *Project Based Learning*, terutama di jenjang sekolah dasar yang jadwal belajarnya cukup padat.

Berdasarkan penelitian tersebut penulis memahami, karena adanya berbagai kendala tersebut, dapat dilihat bahwa keberhasilan dalam menerapkan *Project Based Learning* tidak hanya bergantung pada model pembelajaran yang digunakan, tetapi juga dipengaruhi oleh kesiapan guru, karakteristik peserta didik, keberadaan fasilitas yang ada, cara mengelola waktu, serta sistem penilaian yang diterapkan. Kendala-kendala tersebut bisa dikurangi jika ada perencanaan pembelajaran yang baik, menggunakan lingkungan sekitar sebagai sumberbelajar, serta ada kerja sama yang baik antara guru, sekolah, dan orang tua. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis proyek tetap bisa diterapkan dengan baik meskipun ada berbagai hambatan yang dihadapi.

6. Upaya Mengoptimalkan Penerapan *Project Based Learning* pada Materi Kolase

Karena ada berbagai hambatan yang ditemui saat menerapkan *Project Based Learning* (PjBL), dibutuhkan berbagai upaya agar model pembelajaran ini bisa berjalan dengan baik dalam pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), terutama pada materi kolase. Upaya tersebut bukan hanya tugas guru saja, tetapi

juga membutuhkan bantuan dari sekolah, peserta didik, serta orang tua. Perencanaan pembelajaran yang baik, pengelolaan kelas yang cukup efektif, serta penggunaan sumber belajar yang ada adalah hal-hal penting dalam meningkatkan keberhasilan penerapan *Project Based Learning*. Menurut (Markula & Aksela, 2022), keberhasilan PjBL bergantung pada kemampuan guru dalam membuat proyek yang bermakna, sesuai dengan ciri-ciri peserta didik, serta memberikan peluang bagi mereka untuk turut serta aktif di setiap tahap pembelajaran (Markula & Aksela, 2022).

Guru dapat melakukan salah satu langkah dengan mempersiapkan perencanaan proyek secara teratur, yaitu dengan menentukan tujuan pembelajaran, langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan, jadwal pelaksanaannya, serta indikator penilaian yang mudah dipahami. Dalam materi kolase, guru bisa membuat proyek yang sederhana namun tetap menantang, seperti membuat kolase dengan tema lingkungan, hewan, tumbuhan, atau budaya daerah. Guru bisa memanfaatkan bahan-bahan yang mudah ditemukan di sekitar peserta didik. Perencanaan yang tepat akan membantu peserta didik memahami tujuan dari kegiatan tersebut, mengelola waktu dengan lebih baik, dan menyelesaikan tugas sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Selain itu, guru sebaiknya memberikan arahan yang jelas namun tetap memberi ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan kreativitas secara mandiri (Riyadi et al., 2025).

Menggunakan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar juga bisa menjadi cara yang efektif untuk mendukung penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek. Bahan-bahan yang mudah ditemukan seperti daun kering, ranting, kulit biji-bijian, pasir, kertas bekas, atau kain perca bisa digunakan sebagai bahan untuk membuat kolase. Selain mengurangi ketergantungan pada media pembelajaran yang harus dibeli, penggunaan bahan-bahan tersebut juga membantu meningkatkan kesadaran peserta didik akan pentingnya menjaga lingkungan dengan memanfaatkan barang bekas yang masih bisa digunakan. Penelitian oleh Marice dan tim pada tahun 2025 menunjukkan bahwa metode pembelajaran kolase berbasis proyek yang menggunakan lingkungan sekitar bisa meningkatkan

kreativitas peserta didik sekaligus membantu mereka lebih peduli terhadap lingkungan hidup (Marice et al., 2025).

Selain peran guru, dukungan dari sekolah juga sangat penting dalam meningkatkan penerapan belajar berbasis proyek. Sekolah harus memberikan fasilitas dan sarana yang mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek, seperti alat dan bahan dasar untuk membuat kolase, lingkungan belajar yang kondusif, serta pelatihan untuk guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang inovatif. Selain itu, sekolah juga bisa mendorong tumbuhnya budaya belajar yang kreatif dengan mengadakan pameran karya peserta didik, lomba kreatif, serta program yang memungkinkan peserta didik menampilkan hasil proyeknya kepada seluruh warga sekolah. Upaya tersebut bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekaligus memberikan penghargaan atas hasil karya yang sudah dibuat oleh peserta didik (Muhammad Rafik et al., 2022).

Peran orang tua juga sangat penting dalam membantu keberhasilan *Project Based Learning*. Orang tua bisa membantu dengan menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan, memberi semangat selama anak mengerjakan proyek di rumah, serta membuat suasana belajar yang nyaman dan mendukung. Kerja sama antara guru dan orang tua dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan tugas proyek dengan lebih mudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Dengan komunikasi yang baik, perkembangan kreativitas peserta didik dapat dipantau secara berkelanjutan, sehingga proses belajar tidak hanya terjadi di sekolah, tetapi juga diperkuat di lingkungan rumah (Riyadi et al., 2025).

Penilaian dan refleksi adalah tahapan yang sama pentingnya dalam meningkatkan penerapan *Project Based Learning*. Setelah proyek selesai, guru harus memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mempresentasikan hasil proyek yang telah diseleaikan, menjelaskan langkah-langkah yang sudah dilakukan, dan merefleksikan pengalaman belajar yang mereka dapatkan. Dengan melakukan refleksi, peserta didik dapat mengetahui kelebihan dan kelemahan dari hasil karyanya, sedangkan guru bisa mengetahui sejauh mana pembelajaran yang sudah dilakukan berhasil. Hasil evaluasi tersebut bisa digunakan sebagai acuan

untuk memperbaiki pelaksanaan proyek dalam pembelajaran berikutnya, sehingga kualitas pembelajaran terus meningkat (Markula & Aksela, 2022).

Berdasarkan berbagai upaya tersebut, menurut penulis dapat dipahami bahwa optimalisasi penerapan *Project Based Learning* memerlukan sinergi antara guru, sekolah, peserta didik, dan orang tua. Keberhasilan model pembelajaran ini tidak hanya ditentukan oleh tersedianya media atau fasilitas yang lengkap, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang kreatif, memberikan pendampingan yang tepat, serta menciptakan suasana belajar yang mendorong peserta didik untuk aktif bereksplorasi. Dengan demikian, *Project Based Learning* pada materi kolase dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan karakter peserta didik di sekolah dasar.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) dalam materi kolase pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) adalah cara yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kreatif peserta didik kelas III SD/MI. Melalui pembelajaran berbasis proyek, peserta didik diberi kesempatan berpartisipasi aktif, mulai dari merancang ide, memilih bahan, membuat karya, hingga mempresentasikan hasil proyeknya. Proses itu tidak hanya membantu meningkatkan kemampuan dalam membuat karya seni, tetapi juga memperkuat keterampilan berpikir kreatif, kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, menyelesaikan masalah, serta membangun rasa tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Dengan demikian, *Project Based Learning* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, lebih aktif, dan lebih berpusat pada peserta didik (*student-centered*) dibandingkan dengan metode belajar yang biasa digunakan sebelumnya.

Meskipun begitu, penerapan *Project Based Learning* dalam pembelajaran kolase masih menghadapi beberapa masalah, seperti waktu pelaksanaan yang terbatas, kesiapan guru dalam merancang proyek pembelajaran, serta keterbatasan sarana dan bahan yang ada di sekolah. Oleh karena itu, agar model ini dapat berjalan

dengan baik, diperlukan perencanaan yang baik, kemampuan guru dalam mengajar dengan pendekatan proyek, serta dukungan dari sekolah dan orang tua agar proses belajar bisa berjalan dengan maksimal.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan karena menggunakan metode studi kepustakaan (*library research*), sehingga hasil yang diperoleh didasarkan pada analisis berbagai sumber literatur dan belum didukung oleh data yang diperoleh langsung di lapangan. Oleh karena itu, penelitian berikutnya sebaiknya dilakukan dengan metode eksperimen atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk menguji langsung efektivitas penerapan *Project Based Learning* pada materi kolase terhadap kemampuan kreatif peserta didik SD. Selain itu, guru dianjurkan terus menciptakan metode pembelajaran yang baru dengan menggunakan berbagai alat dan bahan yang mudah didapat di sekitar kita, agar pembelajaran SBdP lebih menarik, sesuai dengan konteks, dan mampu membantu peserta didik mengembangkan kemampuan kreatifnya secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

Ferrary, C. H., Arief, K., Safitri, R. Y., Hikmah, U. N., Krismawati, B. M., Rahmawati, K., & Darmawan, I. (2024). Urgensi Memahami Karakteristik Peserta Didik dalam Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, *8*(5), 3985–3997. https://jbasic.org/index.php/basicedu

Marice, I. E., Wicaksono, I., Sudarti, S., & Wuryaningrum, R. (2025). Pembelajaran SBdP Berbasis Pertanian Industrial dengan Model Project Based Learning (PjBL) Projek Kolase Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *6*(1), 1–6.

Markula, A., & Aksela, M. (2022). The key characteristics of project-based learning: how teachers implement projects in K-12 science education. *Disciplinary and Interdisciplinary Science Education Research*, *4*(1). https://doi.org/10.1186/s43031-021-00042-x

Muhammad Rafik, Vini Putri Febrianti, Afifah Nurhasanah, & Siti Nurdianti Muhajir. (2022). Telaah Literatur: Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap Kreativitas Siswa Guna Mendukung Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, *5*(1), 80–85. https://doi.org/10.21009/jpi.051.10

Mulyati, C., & Samsudin, A. (2023). Penerapan model pembelajaran project based learning untuk mengetahui gambaran kreativitas seni budaya siswa sekolah dasar. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, *2*(1), 101–107. https://doi.org/10.56916/bip.v2i1.442

Riyadi, S., Munip, A., Junaidi, A., Buaja, T., Shaddiq, S., Nining, & Andriani. (2025). *Enhancing Project-Based Learning: A Framework for Optimizing Structural Design and Implementation—A Systematic Review with a Sustainable Focus*. *6*(0), 167–186.