

Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap Kreativitas Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Kolase

Nur Hodijahtun Nisa^{1*} , J. Julia² , Cucun Sunaengsih³ 

^{1*,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Jun 07, 2026

Accepted Jul 24, 2026

Published Online Aug 31, 2026

Keywords:

Project Based Learning (PjBL)

Kreativitas

Pembelajaran Kolase

Siswa Sekolah Dasar

Seni Rupa

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas siswa sekolah dasar dalam pembelajaran kolase. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih dominannya pembelajaran yang berpusat pada guru sehingga siswa kurang memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi ide, berkreasi, dan menghasilkan karya kolase yang orisinal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian berjumlah 50 siswa kelas IV SDN Ganjarternu yang terdiri atas 25 siswa pada kelas eksperimen dan 25 siswa pada kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui angket kreativitas, keterlaksanaan pembelajaran yang telah divalidasi. Analisis data dilakukan melalui uji prasyarat dan analisis peningkatan kreativitas siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas siswa. Rata-rata skor kreativitas pada kelas eksperimen meningkat dari 55,84 pada pretest menjadi 73,56 pada posttest. Selain itu, hasil analisis *N-Gain* menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 77,30% dengan kategori efektif, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 35,25% dengan kategori tidak efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar pada pembelajaran kolase.

This is an open access under the [CC-BY-SA](#) licence



Corresponding Author:

Nur Hodijahtun Nisa,

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia,

Jl. Mayor Abdurahman No.211, Kotakaler, Kec. Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat

Email: nurhodijahtunnisa01@upi.edu

How to cite: Nisa, N. H., Julia, J., & Sunaengsih, C. (2026). Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap Kreativitas Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Kolase. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 6(2), 1327–1336. <https://doi.org/10.51574/jrip.v6i2.5650>

Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) terhadap Kreativitas Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Kolase

1. Pendahuluan

Kreativitas merupakan salah satu kompetensi abad ke-21 yang perlu dikembangkan sejak jenjang sekolah dasar karena berperan penting dalam membentuk kemampuan peserta didik untuk menghasilkan gagasan baru, memecahkan masalah, serta menciptakan karya yang inovatif. Dalam konteks pendidikan dasar, kreativitas tidak hanya dipandang sebagai kemampuan menghasilkan produk yang unik, tetapi juga sebagai proses berpikir yang melibatkan aspek *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara aktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik agar mampu memfasilitasi perkembangan kreativitas secara optimal. Salah satu mata pelajaran yang memiliki potensi besar dalam mengembangkan kreativitas adalah Seni Rupa, khususnya melalui pembelajaran kolase yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi ide, memadukan berbagai bahan, serta menghasilkan karya sesuai dengan imajinasi dan pengalaman belajar mereka (Loita et al., 2022).

Pembelajaran kolase merupakan salah satu kegiatan seni rupa yang memberikan pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas merancang, memilih, menyusun, dan merekatkan berbagai bahan menjadi sebuah karya yang utuh. Kegiatan ini tidak hanya mengembangkan kemampuan motorik halus, tetapi juga mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif dalam menentukan komposisi, warna, tekstur, serta bentuk karya yang dihasilkan. Namun, keberhasilan pembelajaran kolase sangat dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan guru. Apabila pembelajaran masih berpusat pada guru dan peserta didik hanya mengikuti contoh yang diberikan, maka kesempatan untuk mengeksplorasi ide dan mengembangkan kreativitas menjadi terbatas sehingga hasil karya cenderung seragam dan kurang menunjukkan orisinalitas (Pradiptya & Kristiana, 2023).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi peserta didik. Zhang & Ma, (2023) menyatakan bahwa penerapan PjBL memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar dan keterampilan berpikir tingkat tinggi melalui keterlibatan peserta didik dalam proses perencanaan, pelaksanaan, hingga penyelesaian proyek. Sejalan dengan itu, Wijnia et al., (2024) melaporkan bahwa PjBL mampu meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas peserta didik melalui pengalaman belajar yang autentik. Penelitian Dewi et al., (2025) juga menunjukkan bahwa implementasi PjBL pada jenjang sekolah dasar berdampak positif terhadap keaktifan peserta didik dan kualitas hasil belajar. Di sisi lain kegiatan kolase terbukti mampu mengembangkan kreativitas, keterampilan motorik halus, ketelitian, serta kemampuan bereksresi peserta didik (Patmah et al., 2025).

Meskipun demikian, hasil kajian literatur menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada pengaruh PjBL terhadap hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, maupun keterampilan pemecahan masalah pada berbagai mata pelajaran. Sementara itu, penelitian mengenai kolase lebih banyak diarahkan pada peningkatan kemampuan motorik halus atau keterampilan berkarya seni. Penelitian yang secara khusus mengintegrasikan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran kolase untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar masih relatif terbatas. Oleh karena itu, masih terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu dikaji lebih lanjut. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pelaksanaan model PjBL dalam pembelajaran kolase sebagai proyek pembelajaran yang menekankan proses eksplorasi ide, perencanaan, pelaksanaan, presentasi hasil karya, dan refleksi untuk mengembangkan kreativitas siswa secara komprehensif (Jamil et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Ganjartemu, proses pembelajaran Seni Rupa, khususnya materi kolase, masih didominasi oleh penggunaan metode pembelajaran

konvensional yang berpusat pada guru. Guru lebih banyak memberikan contoh karya yang harus ditiru oleh peserta didik sehingga kesempatan untuk mengembangkan ide secara mandiri masih terbatas. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya variasi karya yang dihasilkan karena sebagian besar peserta didik hanya mengikuti contoh yang diberikan tanpa melakukan eksplorasi terhadap bentuk, warna, maupun bahan yang digunakan. Akibatnya, indikator kreativitas seperti *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* belum berkembang secara optimal. Masalah utama yang dihadapi di SDN Ganjartemu berkaitan dengan rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa, khususnya pada kegiatan kolase. Hal ini disebabkan oleh praktik pembelajaran yang dilakukan guru secara langsung tanpa melalui tahapan *Project Based Learning* (PjBL) yang seharusnya. Guru cenderung memulai pembelajaran dengan demonstrasi pembuatan kolase tanpa merumuskan masalah, menjelaskan tujuan proyek, atau memberikan kesempatan kepada siswa untuk merancang ide secara mandiri. Alur pembelajaran yang tidak mengikuti tahapan PjBL seperti perencanaan, investigasi, eksplorasi bahan, dan refleksi mengakibatkan siswa tidak memiliki ruang untuk mengembangkan gagasan orisinal. Siswa menjadi pasif, hanya meniru contoh guru, dan tidak terbiasa mengeksplorasi alternatif bahan, teknik, maupun komposisi visual. Akibatnya, karya yang dihasilkan kurang bervariasi, minim detail, serta tidak mencerminkan pemikiran kreatif siswa. Ketidakterlaksanaan tahapan PjBL secara utuh ini berdampak langsung pada rendahnya kemampuan siswa dalam merancang, mengembangkan, dan mewujudkan ide secara kreatif dalam kegiatan kolase. Oleh karena itu, diperlukan model PjBL secara sistematis agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan kreativitas secara optimal.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL). Model ini menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran melalui kegiatan proyek yang menuntut mereka merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mempresentasikan hasil karya secara mandiri maupun kolaboratif. Dalam pembelajaran kolase, PjBL memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi berbagai bahan, mengembangkan ide kreatif, menentukan desain karya, serta menghasilkan produk yang sesuai dengan karakteristik dan kreativitas masing-masing. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa implementasi PjBL mampu meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, serta keterampilan pemecahan masalah peserta didik (Zhang & Ma, 2023).

Penelitian ini membawa kebaruan (*novelty*) dengan menawarkan integrasi antara model pembelajaran PjBL dan kegiatan kolase seni sebagai media untuk mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar. Kegiatan kolase yang bersifat visual dan eksploratif memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan imajinasi, memecahkan masalah, dan mengekspresikan diri melalui karya seni. Penggunaan kolase dalam konteks PjBL juga menciptakan ruang belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan bermakna, karena siswa dilibatkan dalam proses perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi proyek secara mandiri maupun bersama kelompok. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam literatur pendidikan dasar, khususnya dalam pengembangan pembelajaran seni berbasis proyek yang efektif dan kontekstual. Selain itu, temuan dari penelitian ini juga dapat menjadi acuan praktis bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan kreativitas, tetapi juga membentuk karakter siswa yang mandiri, reflektif, dan terbuka terhadap eksplorasi seni.

Urgensi penelitian ini semakin kuat mengingat terbatasnya kajian empiris yang secara spesifik mengeksplorasi dampak penerapan PjBL dalam konteks kegiatan kolase terhadap kreativitas siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi ilmiah dan praktis dalam pengembangan strategi pembelajaran seni berbasis proyek, yang relevan dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan siswa di era pendidikan abad

ke-21. Selain itu, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan oleh para pendidik dalam merancang pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan kualitas pendidikan seni dan kreativitas siswa secara menyeluruh.

Sejalan dengan urgensi peningkatan kreativitas siswa sekolah dasar, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan penelitian mengenai penerapan model pembelajaran yang mampu menstimulasi kemampuan berpikir kreatif siswa melalui aktivitas yang konkret dan bermakna. Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas *Project Based Learning* (PjBL) dalam meningkatkan hasil belajar, masih sedikit penelitian yang secara khusus mengkaji bagaimana model ini, jika dipadukan dengan kegiatan kolase, dapat berpengaruh terhadap kreativitas siswa sekolah dasar. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas siswa sekolah dasar dalam pembelajaran kolase.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian kuantitatif adalah pendekatan ilmiah yang menekankan pengukuran numerik, pengujian hipotesis, dan analisis statistik untuk menjawab pertanyaan penelitian. Ciri khasnya meliputi penggunaan instrumen terstandarisasi (kuesioner, tes), ukuran sampel yang representatif, perencanaan yang sistematis sebelum pengumpulan data, serta pelaporan hasil dalam bentuk angka, tabel, dan model statistik. Tujuan utamanya adalah menguji hubungan antar variabel dan menghasilkan generalisasi ke populasi yang lebih luas. Metode ini dipilih karena penelitian ini mengukur pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) dengan kegiatan kolase terhadap kreativitas siswa sekolah dasar. Melalui pendekatan kuantitatif, peneliti dapat memperoleh data berupa angka yang objektif dan terukur, sehingga hasilnya dapat dianalisis secara statistik. Dengan demikian, dapat diketahui apakah terdapat perbedaan tingkat kreativitas siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran kolase, serta seberapa besar pengaruh model PjBL dengan kegiatan kolase terhadap peningkatan kreativitas siswa.

Desain Grup *Kontrol Non-Ekuivalen* digunakan oleh peneliti. Desain ini mirip dengan desain grup kontrol *pretest-posttest* karena baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara acak. Peneliti menggunakan desain ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dengan kegiatan kolase terhadap kreativitas siswa sekolah dasar. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua kelompok. Kelompok eksperimen diberi tindakan dengan menggunakan model pembelajaran PjBL melalui kegiatan pembelajaran kolase, sedangkan kelompok kontrol tidak menggunakan model pembelajaran PjBL. O_1 dan O_3 merupakan tingkat kreativitas siswa sebelum penggunaan model pembelajaran PjBL, O_2 adalah tingkat kreativitas siswa setelah penggunaan model pembelajaran PjBL dengan kegiatan kolase, dan O_4 merupakan tingkat kreativitas siswa setelah pembelajaran tanpa model PjBL. Dengan demikian, pengaruh model pembelajaran PjBL terhadap kreativitas siswa sekolah dasar dapat dihitung dengan rumus $(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$.

Tabel 1. Tabel Penelitian Desain *Non-equivalent Control Group Design*

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

Keterangan:

O_1 = *Pretest* kreativitas siswa pada kelas eksperimen sebelum menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL).

O_2 = *Posttest* kreativitas siswa pada kelas eksperimen setelah menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) melalui kegiatan kolase.

O_3 = *Pretest* kreativitas siswa pada kelas kontrol sebelum pembelajaran.

O_4 = *Posttest* kreativitas siswa pada kelas kontrol setelah pembelajaran.

X = Pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) melalui kegiatan kolase.

– = Pembelajaran pada kelas kontrol tanpa menggunakan model PjBL.

3. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Ganjartemu pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dengan melibatkan 50 siswa kelas IV yang terdiri atas 25 siswa kelas eksperimen dan 25 siswa kelas kontrol. Kelas eksperimen mengikuti pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL), sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Kreativitas siswa diukur melalui angket dan lembar penilaian karya kolase.

Uji validitas digunakan untuk mengetahui valid atau tidak validnya suatu alat ukur. Pertanyaan-pertanyaan dalam survei atau kuesioner merupakan alat ukur yang dimaksud. Terdapat dua macam uji pengukuran validitas, antara lain Pertama, membangun korelasi antara total dan skor butir pertanyaan. Kedua, membandingkan skor konstruk secara keseluruhan dengan skor masing-masing item pertanyaan.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

Butir Soal	Indeks	<i>r</i> tabel	Validitas	Keterangan
1	0,094	0,367	Tidak Valid	Direvisi
2	0,406	0,367	Valid	Digunakan
3	0,329	0,367	Tidak Valid	Direvisi
4	0,457	0,367	Valid	Digunakan
5	0,01	0,367	Tidak Valid	Direvisi
6	0,542	0,367	Valid	Digunakan
7	0,2	0,367	Tidak Valid	Direvisi
8	0,564	0,367	Valid	Digunakan
9	0,504	0,367	Valid	Digunakan
10	0,557	0,367	Valid	Digunakan
11	0,119	0,367	Tidak Valid	Direvisi
12	0,061	0,367	Tidak Valid	Direvisi
13	0,206	0,367	Tidak Valid	Direvisi
14	0,165	0,367	Tidak Valid	Direvisi
15	0,283	0,367	Tidak Valid	Direvisi
16	0,549	0,367	Valid	Digunakan
17	0,016	0,367	Tidak Valid	Direvisi
18	0,17	0,367	Tidak Valid	Direvisi
19	0,405	0,367	Valid	Digunakan

Uji normalitas merupakan langkah awal dalam menganalisis data secara spesifik untuk menentukan jenis analisis yang akan digunakan. Apabila ada data yang diperoleh terdistribusi normal maka menggunakan analisis data parametrik uji ANCOVA. Apabila data yang diperoleh tidak terdistribusi normal maka analisis data menggunakan non-parametrik. Pada penelitian ini data angket menggunakan uji normalitas *Shapiro Wilk* karena jumlah responden pada penelitian

ini kurang dari 50 (Sintia dkk., 2022). Untuk menarik keputusan dalam uji normalitas, bisa dilihat dari nilai signifikansi yang diperoleh. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data yang diperoleh tidak berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data yang diperoleh berdistribusi normal. Untuk menarik keputusan dalam uji normalitas, bisa dilihat dari nilai signifikansi yang diperoleh. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data yang diperoleh tidak berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data yang diperoleh berdistribusi normal. Berikut dibawah ini hasil uji normalitas data angket yang telah dilakukan di kelas eksperimen dan di kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistik	df	Sig.
Pretest Eksperimen	0.928	25	0.080
Posttest Eksperimen	0.942	25	0.166
Pretest Kontrol	0.957	25	0.357
Posttest Kontrol	0.939	25	0.137

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *shapiro-wilk* pada tabel 3.21, diketahui bahwa nilai signifikansi (sig.) pada pretest kelas eksperimen 0.080, posttest eksperimen sebesar 0.166, pretest kelas kontrol sebesar 0.357, dan posttest 0.137. berdasarkan kriteria pengambilan keputusan apabila nilai signifikansi (sig.) > 0.05 maka dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai signifikansi (sig.) < 0.05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Dengan kata lain, homogenitas berarti bahwa himpunan data yang kita teliti memiliki karakteristik yang sama. Pengujian homogenitas juga dimaksudkan untuk memberikan keyakinan bahwa sekumpulan data yang dimanipulasi dalam serangkaian analisis memang berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya.

Hipotesis yang diuji adalah:

H_0 : Varians data seragam atau homogen

H_1 : Varians data tidak seragam atau tidak homogen

Adapun ketentuan keputusannya didasarkan pada signifikansi 0,05 dilihat dari *Based on Mean* sebagai berikut:

1. Jika signifikansi $> 0,05$ H_0 diterima, menunjukan varians yang homogen
2. Jika signifikansi $< 0,05$ H_0 ditolak, menunjukan varians yang tidak homogen

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Angket

No	Kelas	Based on Mean	
		Sig.	Keterangan
1.	Angket (sebelum) kelas Kontrol-Eksperimen	0.009	Tidak Homogen
2.	Angket (sesudah) kelas Kontrol-Eksperimen	0.403	Homogen

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji homogenitas angket menunjukkan bahwa data sebelum pembelajaran memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,009 < 0,05$, sehingga data angket pada kelas kontrol dan eksperimen tidak homogen. Sementara itu, data sesudah pembelajaran memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,403 > 0,05$, sehingga data angket pada kelas kontrol dan eksperimen dinyatakan homogen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan homogenitas varians antara data angket sebelum dan sesudah pembelajaran.

Kreativitas Siswa Berdasarkan Angket

Hasil angket menunjukkan bahwa kemampuan awal kreativitas siswa pada kelas

eksperimen dan kelas kontrol relatif setara. Setelah pembelajaran berlangsung, kedua kelas mengalami peningkatan kreativitas, namun peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 4. Rata-rata Skor Angket Kreativitas Siswa

Kelas	Pretest	Posttest
Eksperimen	55,84	73,56
Kontrol	51,04	62,08

Peningkatan tersebut juga terlihat dari hasil penilaian karya kolase. Siswa pada kelas eksperimen mampu menghasilkan karya dengan komposisi visual yang lebih baik, penggunaan bahan yang lebih beragam, serta ide yang lebih orisinal dibandingkan sebelum pembelajaran maupun dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 5. Hasil uji Normalitas Angket

Data	Sig	Keterangan
Pretest	0,168	Normal
Posttest	0,009	Tidak Normal

Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui perbedaan kreativitas siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 6. Hasil Uji Independet Sample t-test

Variabel	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Angket Kreativitas	<0,001	Berbeda signifikan

Nilai signifikansi sebesar <0,001 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kreativitas siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan model Project Based Learning (PjBL) memberikan pengaruh yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Efektivitas pembelajaran selanjutnya dianalisis menggunakan uji N-Gain.

Tabel 7. Hasil Uji N-Gain Angket

Kelas	N-Gain (%)	Kategori
Kontrol	35,25	Tidak Efektif
Eksperimen	77,30	Efektif

Hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 77,30% dengan kategori efektif, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 35,25% dengan kategori tidak efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model Project Based Learning lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Ganjartemu pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas 4A sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran dengan model *Project Based Learning* (PjBL) dan kelas 4B sebagai kelas kontrol yang menggunakan model konvensional. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar penilaian dan angket (kuesioner) untuk mengukur kreativitas siswa. Temuan dari pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran kolase akan dijelaskan berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan pada bab sebelumnya. Berdasarkan hasil pretest, diketahui bahwa tingkat kreativitas siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa yang masih terbatas dalam mengembangkan ide, kurangnya variasi dalam penyusunan komposisi visual, serta belum optimalnya penggunaan teknik dalam pembuatan kolase. Selain itu, sebagian besar siswa masih cenderung meniru contoh yang diberikan dan belum menunjukkan orisinalitas dalam berkarya.

Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL), terjadi peningkatan yang signifikan terhadap kreativitas siswa. Model PjBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan merancang, membuat, dan menyelesaikan proyek kolase secara mandiri maupun berkelompok. Proses ini mendorong siswa untuk mengeksplorasi ide, mengembangkan imajinasi, serta meningkatkan keterampilan teknis dalam penggunaan alat dan bahan. Peningkatan tersebut tercermin dalam hasil karya siswa setelah mengikuti pembelajaran, yang menunjukkan adanya perubahan yang lebih baik dibandingkan sebelumnya. Hal ini ditunjukkan dengan kemampuan siswa dalam menghasilkan karya kolase yang lebih bervariasi, komposisi visual yang lebih teratur dan menarik, serta penggunaan teknik yang lebih tepat.

4. Kesimpulan dan Saran

Penelitian ini menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) berpengaruh positif terhadap kreativitas siswa sekolah dasar dalam pembelajaran kolase. Penerapan PjBL mampu meningkatkan kreativitas siswa yang ditunjukkan melalui peningkatan skor angket kreativitas dan hasil penilaian karya kolase setelah pembelajaran. Hasil analisis statistik juga menunjukkan adanya perbedaan peningkatan kreativitas yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan tingkat efektivitas yang lebih tinggi pada kelas yang menggunakan model PjBL. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi ide, merancang, membuat, dan mempresentasikan karya kolase secara mandiri sehingga mendorong berkembangnya kreativitas secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, model *Project Based Learning* (PjBL) dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar pada pembelajaran kolase.

Berdasarkan hasil penelitian, model *Project Based Learning* (PjBL) dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran bagi guru dalam pembelajaran kolase untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui kegiatan yang berpusat pada peserta didik. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengimplementasikan model PjBL pada materi seni rupa lainnya atau pada jenjang pendidikan yang berbeda dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar serta menggunakan instrumen yang lebih beragam agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, SDN Ganjartemu, kepala sekolah, guru kelas IV, dan seluruh siswa yang telah memberikan izin, dukungan, serta berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada dosen pembimbing, Prof. Dr. Julia, M.Pd. dan Dr. Cucun Sunaengsih, S.Pd., M.Pd., atas bimbingan, arahan, dan masukan yang diberikan selama proses penelitian hingga penyusunan artikel ini.

6. Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

7. Kontribusi Penulis

N.H.N. mengembangkan gagasan penelitian, menyusun rancangan penelitian, mengumpulkan dan menganalisis data, menginterpretasikan hasil penelitian, serta menyusun naskah artikel. J. berkontribusi dalam pengembangan konsep penelitian, penyempurnaan metodologi, penelaahan hasil penelitian, serta memberikan arahan dan revisi terhadap naskah. C.S. berkontribusi dalam penyempurnaan metodologi, validasi hasil penelitian, pembahasan, serta revisi substansi dan penyempurnaan naskah. Seluruh penulis menyatakan bahwa versi final makalah ini telah dibaca dan disetujui. Total persentase kontribusi dalam konseptualisasi,

penyusunan, dan penyempurnaan artikel adalah sebagai berikut: N.H.N. 60%, J. 20%, dan C.S. 20%.

8. Pernyataan Ketersediaan Data

Penulis menyatakan data yang mendukung hasil penelitian ini akan disediakan oleh penulis koresponden, N.H.N, atas permintaan yang wajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, N. (2025). *Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Pemahaman Konsep Dasar Aljabar*. 9, 6637–6643.
- Dewi, S. K., Ekawati, R., & Dewi, R. S. I. (2025). Efektifitas Model Pembelajaran Pjbl Di Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 11(1), 193–204. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v11i1.4268>
- Ineu Sintia, Muhammad Danil Pasarella, D. A. N. (2022). *PERBANDINGAN TINGKAT KONSISTENSI UJI DISTRIBUSI NORMALITAS*. 322–333.
- Jamil, A. M., Suryandika, A. E., & Wijayanto, W. (2025). Effectiveness of Project Based Learning Models to Enhance Students ' Creativity and Learning Outcomes in Cultural Arts and Crafts. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 10(1), 131–141.
- Loita, A., Aprily, N. M., Setiaji, D., & Ramdhani, T. N. (2022). Kolase Permainan Tradisional Untuk Memfasilitasi Pembelajaran Seni Rupa Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 6(2), 233–239. <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i2.55716>
- Patmah, B. S., Gazali, M., & Marzuki, A. D. (2025). *H eutagogi : Jurnal Multidisiplin Ilmu SISWA MELALUI KOLASE BERCERITA DALAM PEMBELAJARAN SBDP KELAS 2A SD ISLAM ASSUNNAH*. 1(2), 39–44.
- Pradiptya, I. N., & Kristiana, D. (2023). Kegiatan Bermain Kolase Menggunakan Bahan Alam (Daun Kering) Untuk Menstimulasi Aspek Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di Pocenter. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 200. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v9i2.20787>
- Wijnia, L., Noordzij, G., Arends, L. R., Rikers, R. M. J. P., & Loyens, S. M. M. (2024). The Effects of Problem-Based, Project-Based, and Case-Based Learning on Students' Motivation: a Meta-Analysis. In *Educational Psychology Review* (Vol. 36, Issue 1). Springer US. <https://doi.org/10.1007/s10648-024-09864-3>
- Zhang, L., & Ma, Y. (2023). A study of the impact of project-based learning on student learning effects: a meta-analysis study. *Frontiers in Psychology*, 14(July), 1–14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1202728>

Biografi Penulis



Nur Hodijahtun Nisa, merupakan mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, Sumedang, Jawa Barat, Indonesia. Minat penelitiannya meliputi pembelajaran di sekolah dasar, pendidikan seni, kreativitas siswa, serta model pembelajaran inovatif, khususnya *Project Based Learning (PjBL)*.
Email: nurhodijahtunnisa01@upi.edu

	Julia merupakan Guru Besar dan dosen pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, Sumedang, Jawa Barat, Indonesia. Bidang penelitian beliau meliputi pendidikan seni, pembelajaran seni rupa, pendidikan dasar, kreativitas, dan pengembangan pembelajaran di sekolah dasar. Email: juli@upi.edu
	Cucun Sunaengsih merupakan dosen dan peneliti pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, Sumedang, Jawa Barat, Indonesia. Bidang penelitiannya meliputi pendidikan dasar, pengembangan kurikulum, model pembelajaran inovatif, literasi, serta peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Email: cucunsunanegsih@upi.edu