

**PENINGKATAN MOTIVASI SISWA DALAM
MEMANFAATKAN OBJEK LINGKUNGAN SEKITAR
PADA MENGGAMBAR MOTIF RAGAM HIAS FLORA DAN FAUNA**

MARDIANTO

SMA Negeri 16 Jakarta

e-mail: antorara476@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil karya siswa yaitu Kreativitas mengeksplorasi objek flora dan fauna dalam menggambar motif ragam hias flora dan fauna, Informan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA di SMA Negeri 16 Jakarta. Model pembelajaran yang di gunakan adalah *Problem Based Learning* (PBL) pada siklus I dan *Projek Based Learning* (PjBL) pada siklus II, serta metode yang digunakan adalah Metode yang di gunakan adalah metode STAR (Situasi, Tantangan, Aksi, Refleksi hasil dan dampak). Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa peran guru dalam meningkatkan kreativitas menggambar motif ragam hias siswa di SMA Negeri 16 Jakarta, yaitu 1) menyiapkan media pembelajaran sesuai dengan bahan dan materi yang akan di ajarkan, 2) menggunakan model dan teknik pengajaran dalam memberikan ruang pada siswa dalam bertanya, berdiskusi dan mengeksplorasi materi yang di pelajari, 3) menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan TPACK yang menarik sesuai dengan materi pembelajaran, 4) Memberikan inspirasi kepada siswa dengan memberikan pujian atas karya yang dibuatnya, 5) memberikan contoh positif berupa kedisiplinan, keramahan, ketegasan dan sikap bertanggung jawab atas tugas yang diberikan.

Kata Kunci: PjBL , Ragam hias, Menggambar

ABSTRACT

This study aims to determine the results of student work, namely Creativity exploring flora and fauna objects in drawing floral and fauna decorative motifs. The informants in this study were students of class XI MIPA at SMA Negeri 16 Jakarta. The learning model used is Problem Based Learning (PBL) in cycle I and Project Based Learning (PjBL) in cycle II, and the method used is the method used is the STAR method (Situation, Challenge, Action, Reflection on results and impact) . The data collection techniques used are interviews, observation and documentation. Based on the results of the study, it shows that the teacher's role in increasing the creativity of drawing decorative motifs for students at SMA Negeri 16 Jakarta, namely 1) preparing learning media according to the materials and materials to be taught, 2) using models and teaching techniques in providing space for students in ask questions, discuss and explore the material being studied, 3) create a fun learning atmosphere by using interesting TPACK in accordance with the learning material, 4) provide inspiration to students by giving praise for the work they make, 5) provide positive examples in the form of discipline, friendliness , assertiveness and a responsible attitude towards the tasks given.

Keywords: PjBL , Decorative variety, Drawing

PENDAHULUAN

Pendidikan seni budaya di sekolah bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan ketrampilan serta kreatif dalam mengamati, memodifikasi dan menggambar motif ragam hias. Proses pembelajaran dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan menuntut adanya partisipasi aktif dari seluruh siswa. Jadi, kegiatan

belajar berpusat pada siswa, guru sebagai motivator dan fasilitator di dalamnya agar suasana kelas lebih hidup. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik (Darsono, 2015:24). Masalah Pendidikan di Indonesia yang paling besar, ialah bagaimana membentuk manusia Indonesia yang aktif-kreatif dan berkesadaran masyarakat. Mata pelajaran ekspresif seperti menggambar, adalah senjata yang ampuh dalam menggugah daya aktivitas dan kreativitas anak, Oleh karenanya kreativitas ini didasari dengan: kelenturan (*fleksibility*), kelancaran (*fluency*), kecakapan (*smartly*), dan kepandaian (*intellegency*) (Campbell 2017: 35). Kenyataan yang terjadi di sekolah, pelajaran seni budaya bagi siswa sangatlah rumit karena berhubungan dengan ketrampilan dan motorik tangan dan anak merasa tidak memiliki bakat akibatnya prestasi belajar siswa cenderung lebih rendah dari mata pelajaran lainnya.

Upaya meningkatkan hasil belajar siswa tidak terlepas dari faktor yang mempengaruhinya. Dalam hal ini, dibutuhkan kreativitas guru yang dapat menciptakan suasana pembelajaran lebih menarik dan dikuasai oleh peserta didik. Guru kreatif menciptakan suasana belajar menyenangkan sehingga siswa yang jenuh akan semangat lagi (Risna, 2018: 4) . Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga pada gilirannya dapat diperoleh prestasi belajar yang optimal. Untuk mengatasi masalah ini, guru sebagai tenaga pendidik dapat mengenalkan berbagai proses berpikir dan teknik pemecahan masalah yang kini terus mengalami penyempurnaan. Guru juga harus dapat menciptakan strategi, model dan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta mampu mengatasi kejenuhan dan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Agung (2010: 19) mengungkapkan bahwa ketidaktepatan dalam penggunaan metode atau strategi pembelajaran akan menimbulkan kejenuhan bagi peserta didik dalam menerima materi yang disampaikan sehingga materi kurang dapat dipahami yang akan mengakibatkan peserta didik menjadi apatis. Kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru untuk mampu mengembangkan model pembelajaran, karena strategi pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran di kelas demi mencapai tujuan belajar yang diharapkan yaitu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam menggambar motif ragam Hias flora dan fauna.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dan hasil wawancara pada siswa kelas XI SMA Negeri 16 Jakarta dan guru mata pelajaran seni budaya di sekolah tersebut prosentase hasil kecakapan pada segi sikap dan motivasi (Afektif) 60% dari segi pengetahuan (Kognitif) 40% , sedangkan pada faktor ketrampilan(Psikomotorik) 45 % dari jumlah 36 siswa di kelas XI MIPA 3. Dalam hal ini ditemui berbagai masalah yang dihadapi oleh siswa dalam mengikuti pelajaran seni budaya, antara lain sebagian dari siswa itu kurang dalam hal kemampuan teknik menggambar, kurang memahami dari segi pengetahuan dan ketrampilan pelajaran seni rupa, kurang dalam menggunakan LKPD, kurangnya guru menguasai TIK dalam pemberian materi pembelajaran seni rupa yang mengakibatkan siswa jenuh dalam belajar. Guru kurang memberikan demonstrasi secara langsung, sehingga siswa sulit memahami proses praktik dalam belajar.

Mengingat rendahnya minat dan hasil belajar siswa serta kenyataan bahwa kesulitan siswa dalam berkarya seni rupa, penulis memutuskan untuk melakukan rencana dan metode dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di mata pelajaran seni rupa. Metode yang di gunakan adalah metode STAR (Situasi, Tantangan, Aksi, Refleksi hasil dan dampak) terkait pengalaman mengatasi permasalahan siswa dalam pembelajaran khususnya Seni rupa, sedangkan model pembelajaran yang digunakan yaitu *Problem Basic Learning* (PBL) untuk siklus 1 dan *Projek Based Learning* (PjBL) untuk siklus 2.

Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai inti pembelajaran. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Pembelajaran berbasis proyek merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata dan di harapkan dengan menggunakan metode STAR dan model pembelajaran PjBL siswa mampu termotivasi belajarnya baik dari segi pengetahuan dan ketrampilan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan kegiatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di SMA Negeri 16, Jl. Belibis terusan no 16. Jakarta Barat. Waktu penelitian dilakukan selama 2 bulan dari bulan November 2022 sampai dengan Desember 2022 tahun pelajaran 2022-2023 yang terdiri dari 2 (dua) siklus dengan judul “ Peningkatan Motivasi Siswa Dalam Memanfaatkan Objek Lingkungan Sekitar Pada Menggambar Motif Ragam Hias Flora Dan Fauna “ Subyek penelitian adalah siswa Kelas XI MIPA 3 yang berjumlah 36 siswa, terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, tes tertulis dan dokumentasi. Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif. setiap siklusnya terdiri atas empat kegiatan yaitu: 1) Perencanaan (*planning*), 2) Pelaksanaan (*acting*), 3) Pengamatan (*observing*), dan. 4) Refleksi (*reflecting*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

A. Siklus I

Hasil penelitian pada siklus I yang dilaksanakan pada hari Selasa 06 November 2022 dan Kamis, 09 November 2022 di kelas XI MIPA 3. Adapun dalam proses pembelajaran peneliti menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan materi menganalisa motif ragam hias di lingkungan sekitar, pada pelajaran seni rupa yang dilaksanakan di SMA Negeri 16 Jakarta. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti dalam kegiatan pendahuluan pada proses pembelajaran yaitu kegiatan awal, kegiatan inti sampai guru menutup pembelajaran, adapun tahapan yang dilakukan dalam siklus I dimulai dari Perencanaan (*planning*), Pelaksanaan Tindakan (*acting*), Observasi (*observation*) dan Refleksi (*reflection*).

Dalam tahap pelaksanaan siklus I yang dilaksanakan sesuai dengan RPP dan sintak pembelajaran dengan model *Problem Basic Learning* (PBL) yaitu Guru menyampaikan masalah yang akan dipecahkan oleh siswa secara kelompok di lembar observasi berupa LKPD. Dalam kegiatan pembelajaran peneliti memantau aktivitas siswa dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik.

Pada tahap ini, peneliti mengamati dan mencatat semua data , sehingga dapat mengetahui proses pembelajaran sudah sesuai dengan rancangan yang telah dibuat atau belum. Pada tahap ini dilaksanakan pengamatan dengan menggunakan instrument penilaian dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa yang diharapkan pada pembelajaran tersebut.

1. Proses Pembelajaran Model Problem Based Learning (PBL) Siklus I

Hasil dari pengamatan kepada siswa yang terdapat pada siklus I terdiri dari 3 aspek pengamatan, sebagaimana terdapat pada tabel beriku ini :

Tabel I Tahapan Kognitif

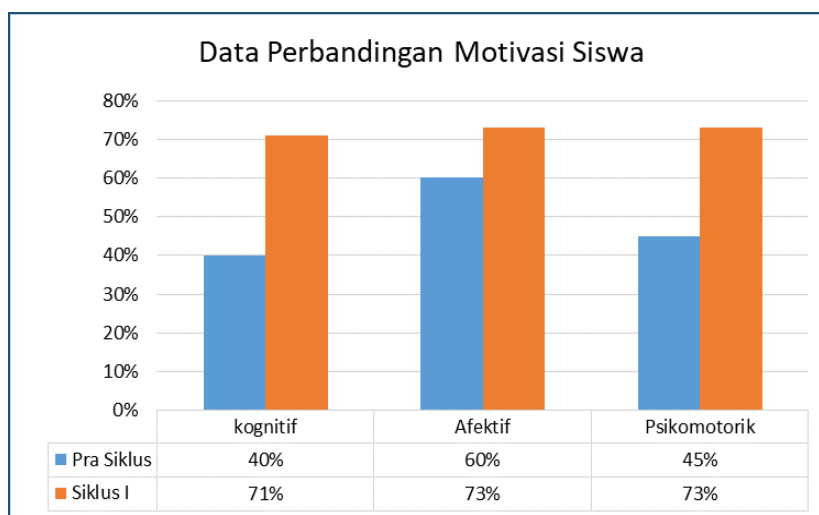
No	Indikator Ketercapaian	Skor Siklus 1
1	Kemampuan siswa dalam proses tanya jawab	68 %
2	Kemampuan siswa dalam menanggapi pertanyaan	70 %
3	Kemampuan siswa dalam menjawab isian di LKPD	70 %
4	Kemampuan siswa dalam memecahkan permasalahan	73 %
Rata-rata presentasi Tahapan Kognitif		71,2 %

Tabel II Tahapan Afektif

No	Indikator Ketercapaian	Skor Siklus 1
1	Kehadiran siswa dalam kegiatan belajar mengajar.	75 %
2	Perhatian siswa terhadap penjelasan guru	75 %
3	Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	70 %
4	Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan	70 %
5	Keaktifan siswa dalam kerja sama kelompok	75 %
Rata-rata presentasi Tahapan Afektif		73 %

Tabel III Tahapan Psikomotorik

No	Indikator Ketercapaian	Skor Siklus 1
1	Kemampuan dalam menganalisa objek gambar	70 %
2	Kemampuan dalam membaca gambar dan simbol	70 %
3	Kemampuan mempresentasikan hasil kerja di LKPD	75 %
Rata-rata presentasi Tahapan Psikomotorik		73 %



Gambar 1. Grafik Data peningkatan Motivasi Belajar

Berikut data hasil belajar siswa jika dilihat dari prosentase dari faktor kognitif, afektif dan psikomotorik, akan terlihat perbandingan jumlah motivasi siswa dalam belajar .

Tabel IV. Data Jumlah Siswa Berdasarkan Hasil Belajar

Bentuk Observasi	Pra Siklus	Siklus I	Keterangan

kognitif	21 siswa	11 Siswa	Belum Termotivasi
Afektif	15 Siswa	10 Siswa	
Psikomotorik	20 Siswa	10 Siswa	

Sebelum adanya penelitian pada siklus I hasil prosentase sebelumnya pada segi sikap dan motivasi (Afektif) 60% dari segi pengetahuan (Kognitif) 40% , sedangkan pada segi ketrampilan(Psikomotorik) 45 % dari jumlah 36 siswa di kelas XI MIPA 3 . Setelah pelaksanaan siklus I dengan penerapan model pembelajaran *Problem Basic Learning* (PBL) hasil observasi ada sedikit peningkatan yaitu dari segi kognitif 71 % , segi afektif 73% sedangkan pada segi psikomotorik 73%. Berdasarkan hasil dari siklus I, meskipun ada peningkatan tetapi masih belum memenuhi target ketuntasan hasil belajar rata-rata yaitu 80 % sehingga perlu melanjutkan penelitian pada siklus II.

B. Siklus II

Berdasarkan hasil data yang didapat pada siklus I terdapat beberapa kekurangan , maka pada perencanaan siklus II peneliti merencanakan konsep pembelajaran dengan menggunakan model *Projek Based Learning* (PjBL). Penekanan pembelajaran sebelumnya pada siklus I lebih ke arah menganalisis motif ragam hias, maka pada siklus II penekanannya di harapkan siswa mampu membuat projek/ karya menggambar motif ragam hias flora dan fauna di lembar LKPD.

Pada tahap siklus II peneliti lebih memotivasi siswa dalam pembelajaran, mengaplikasikan alur dan tahapan model pembelajaran *Projek Based Learning* (PjBL) , sehingga siswa terbiasa dengan menggunakan model pembelajaran tersebut. Pengulangan kembali langkah-langkah model pembelajaran tersebut, memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah diteapkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Disamping itu juga penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dan bervariasi, sehingga siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran. Membangun lebih banyak lagi komunikasi dan tanya jawab kepada siswa sehingga siswa dari segi kognitif lebih terasah dengan baik.

Pada saat pelaksanaan observasi pada siklus II, peneliti mengharapkan pada aspek kognif, afektif dan psikomotorik siswa akan ada peningkatan, sehingga akan mempengaruhi nilai KKM lebih tuntas lagi. Konsep pembelajaran lebih berpusat kepada siswa dan guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, sehingga akan tercipta suasana pembelajaran yang aktif dan kreatif.

2. Proses Pembelajaran Model *Projek Based Learning* (PjBL) Siklus II

Hasil dari pengamatan kepada siswa yang terdapat pada siklus I terdiri dari 3 aspek yaitu Perencanaan (*planning*), Pelaksanaan Tindakan (*acting*), Observasi (*observation*) dan Refleksi (*reflection*):

Tabel Proses Pelaksanaan Model *Projek Based Learning* (PjBL) Siklus II

Tabel I Tahapan Kognitif

No	Indikator Ketercapaian	Skor Siklus II
1	Kemampuan siswa dalam proses tanya jawab	85 %
2	Kemampuan siswa dalam menanggapi pertanyaan	80 %
3	Kemampuan siswa dalam menjawab isian di LKPD	90 %

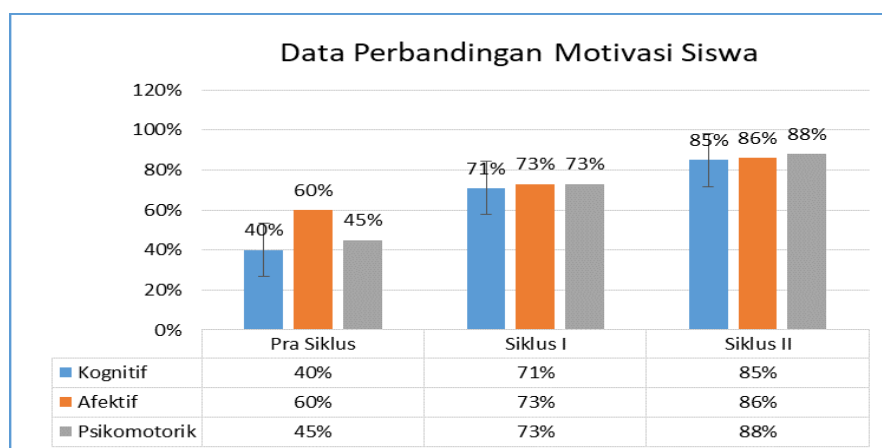
4	Kemampuan siswa dalam memecahkan permasalahan	85 %
Rata-rata presentasi Tahapan Kognitif		85 %

Tabel II Tahapan Afektif

No	Indikator Ketercapaian	Skor Siklus II
1	Kehadiran siswa dalam kegiatan belajar mengajar.	90 %
2	Perhatian siswa terhadap penjelasan guru	90 %
3	Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	85 %
4	Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan	80 %
5	Keaktifan siswa dalam kerja sama kelompok	85 %
Rata-rata presentasi Tahapan Afektif		86

Tabel III Tahapan Psikomotorik

No	Indikator Ketercapaian	Skor Siklus II
1	Kemampuan dalam menganalisa objek gambar	85 %
2	Kemampuan dalam menggambar motif ragam hias	85 %
3	Kemampuan dalam memadukan dua motif pilihan	90 %
4	Kemampuan mempresentasikan hasil kerja di LKPD	90 %
Rata-rata presentasi Tahapan Psikomotorik		88 %



Gambar 2. Data peningkatan Motivasi Belajar

Dalam grafik data proesestase motivasi siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Projek Based Learning* (PjBL), terdapat peningkatan hasil motivasi belajar siswa. Berikut tabel data jika di lihat dari jumlah siswa yang belum termotivasi dalam belajar.

Bentuk Observasi	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	keterangan
kognitif	21 siswa	11 Siswa	4 Siswa	Belum termotivasi
Afektif	15 Siswa	10 Siswa	5 Siswa	
Psikomotorik	20 Siswa	10 Siswa	5 Siswa	

Berdasarkan data hasil tes yang dilakukan pada akhir tindakan Siklus II baik dari tahapan kognitif, afektif dan psikomotorik, dengan dimulai dari tahapan Pra siklus, siklus I dan Siklus II dengan jumlah 36 siswa, dapat diketahui bahwa prosentase siswa dalam proses pembelajaran yang diperoleh terdapat peningkatan dari pencapaian yang diharapkan yaitu 80%. walaupun belum maksimal secara keseluruhan hasil pencapaian, tetapi target dan harapan

peningkatan dalam proses pembelajaran terdapat peningkatan yang lebih baik, sehingga peneliti tidak perlu melanjutkan ke tahap selanjutnya.

3. Pembahasan

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa melalui Kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran seni rupa pada materi menggambar motif ragam hias dalam pelaksanaannya sudah dilakukan dengan menggunakan 2 tahapan siklus yaitu siklus I dengan model *Problem Based Learning* (PBL) dan siklus II dengan model *Projek Based Learning* (PjBL) di kelas XI, MIPA 3 SMA Negeri 16 Jakarta

Penulis melakukan suatu penelitian tindakan kelas (PTK) melalui langkah- langkah berikut ini : 1. Perencanaan (Planning) 2. Tindakan (*Action*), 3. Pengamatan (*Observing*), 4. Refleksi (*Reflecting*). Penulis dalam merancang dan perencanaan pembelajaran di kelas yang menumbuhkan minat siswa dalam belajar, dibutuhkan suatu media yang inovatif, metode pembelajaran dan model pembelajaran yaitu *Problem Based Learning* (PBL) dan *Projek Based Learning* (PjBL). Hasil penelitian ini sesuai dengan penuturan Sari (2017) dan Furi (2018) bahwa penggunaan model pembelajaran PjBL yang dikolaborasikan dengan berbagai media belajar mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena siswa akan terpacu untuk mengetahui bagaimana teori keilmuan tersebut diterapkan dalam kehidupan nyata

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan model *Projek Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 71 % pada siklus I dan siklus II sebesar 86%. dengan rentang jumlah siswa pada siklus I terdapat 10 siswa dan siklus II terdapat 5 siswa dari jumlah 36 siswa. Kemampuan siswa dalam motivasi belajar materi ragam hias pada pelajaran seni rupa di kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 16 Jakarta mengalami peningkatan dari pra siklus, siklus I dan siklus II.

Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila 80% hasil observasi siswa kelas XI MIPA3 terdapat peningkatan motivasi belajar dari hasil pencapaian yang di diharapkan, hal ini dapat di lihat dari siswa aktif selama berdiskusi dan mengikuti proses pembelajaran. Dari penelitian yang sudah dilaksanakan, dengan jumlah siswa 36 telah mencapai Kriteria keberhasilan peningkatan motivasi siswa pada tahapan kognitif 85%, tahapan Afektif 86% dan tahapan psikomotorik 88%.

Melihat hasil ini dapat dikatakan penelitian tindakan kelas ini telah berhasil dan terbukti dari hasil belajar dan data observasi yang diperoleh selama proses pembelajaran. Jadi dengan aktifnya siswa dalam proses pembelajaran memberikan hasil belajar yang bagus. Beberapa penelitian lain dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam belajar seperti penelitian yang dilakukan oleh Sariana K (2020)

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Projek Based Learning* (PjBL) mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, hal ini di perkuat dari (Sari & Angreni, 2018) Pembelajaran berbasis projek ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat meningkatkan kreativitas dalam berkarya. (Marza, dkk, 2019) juga menunjukkan hasil bahwa penggunaan pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran, metode pengajaran dan media pengajaran dapat meningkatkan kerjasama siswa dimana siswa lebih aktif berkolaborasi dalam pembelajaran dan pembiasaan kepada para siswa dalam berpikir secara terbuka dalam memecahkan sebuah masalah dalam bentuk projek.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas XI SMA Negeri 16 Jakarta, menyimpulkan bahwa kemampuan guru sebelumnya masih banyak kekurangan dan ada beberapa item perlu ditingkatkan pada pembelajaran seni rupa diantaranya tentang kemampuan guru dalam

Copyright (c) 2023 LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran

penggunaan metode pembelajaran yang harus menarik dan bervariasi sehingga akan mengurangi tingkat kejenuhan dan motivasi siswa dalam belajar. Penggunaan media inovatif yang mampu memberikan rasa ingin tahu kepada siswa dan semangat belajar menjadi lebih meningkat serta penggunaan model pembelajaran, Kurangnya pemberian demonstrasi dari guru, sehingga siswa sulit memahami proses dalam berkarya seni rupa.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa: 1) penerapan Pembelajaran Berbasis masalah dengan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam tindakan perbaikan di dalam pelajaran Seni rupa dengan menganalisa motif ragam hias berhasil di terapkan. 2) Penerapan pembelajaran berkarya seni dengan menggunakan model *Projek Based Learning* (PjBL) dalam tindakan perbaikan berkarya seni dalam menggambar motif ragam hias berhasil di terapkan, dengan menggunakan lima tahapan pembelajaran, yaitu: pembukaan, pemberian materi, pembagian tugas, pelaksanaan, presentasi, dan evaluasi. 3) penerapan Pembelajaran Berbasis masalah dan projek di kelas XI SMA Negeri 16 Jakarta pada mata pelajaran Seni Rupa dengan tema Motif ragam hias dapat meningkatkan perilaku kreatif siswa dengan cara menghadirkan permasalahan dan membuka kesempatan seluasnya bagi siswa mencari solusi atas permasalahannya. 4) penerapan Pembelajaran Berbasis Projek dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan cara menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran yang aktif terlibat penuh dalam kegiatan pembelajaran sehingga minat siswa meningkat melalui kegiatan pembelajaran aktif; 5) penerapan Pembelajaran dengan model PBL dan PjBL dapat meningkatkan kerja sama siswa melalui kegiatan berdiskusi dan pengerjaan projek bersama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Iskandar. 2010. *Meningkatkan kreativitas pembelajaran bagi guru*. Jakarta: Bestari Buana Murni
- Campbell, David. 2017. *Mengembangkan Kreativitas* diterjemahkan oleh A.M. Mangunhardjana. Yogyakarta: PT. Kanisius
- Darsono, Max. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Furi, L M I., Handayani, & Sri, Maharani, Shinta. 2018. *Eksperimen Model Pembelajaran Project Based Learning dan Project Based Learning Terintegrasi STEM Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa Pada Kompetensi Dasar Teknologi Pengolahan Susu*. Jurnal Penelitian Pendidikan, 35(1), 49-60.
- Iskandar, Dadang dan Narsim. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya Untuk Kenaikan Pangkat dan Golongan Guru & Pedoman Penulisan PTK bagi Mahasiswa*. Cilacap: Ihya Media
- Kusumah. 2011 : 66 – 76. *Observasi adalah proses pengambilan data dalam penelitian dimana peneliti / pengamat melihat situasi penelitian*.
- Marza, A., Adnan, M. F., Fitria, Y., & Montesori, M. 2019. *Pengaruh model project based learning (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kritis dan kerjasama siswa pada pembelajaran tematik terpadu kelas IV SD*. Jurnal Basicedu, 3(2), 456-462
- Risna. *Reativitas Guru Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus Pada SMK Negeri 1 Parepare)*. Skripsi, IAIN Parepare, 2018
- Sari, R. T., & Angreni, S. 2018. Penerapan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) upaya peningkatan kreativitas mahasiswa. *Varia Pendidikan*, 30(1), 79-83
- Vidya Sukma Nurhandayani, 2018 *implementasi pembelajaran seni rupa sekolah waldorf di indonesia (pada anak usia 3-7 tahun di tk arunika waldorf)* Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu