

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kondisi aktual pendidikan saat ini, kreativitas anak perlu diuji sejak dini, kreativitas mengacu pada kemampuan memadukan sesuatu yang baru berdasarkan komponen-komponen yang ada sehingga membentuk sesuatu yang bermanfaat. Ide-ide kreatif yang dihasilkan bermanfaat bagi semua orang, terbukti dengan pesatnya kemajuan teknologi dan informasi yang memudahkan aktivitas manusia. Semua itu merupakan salah satu hasil kreativitas. Menciptakan pribadi yang kreatif merupakan faktor yang tidak bisa dihindari dalam perkembangan konsep diri anak. Faktor penentu keberhasilan perkembangan setiap anak adalah dalam hal citra diri. Ciri-ciri pribadi yang membedakan satu sama lain disebut konsep diri. Citra diri seseorang dapat dilihat dalam bentuk manifestasi orang tersebut, berdasarkan sikap orang tersebut (Suryawardana, 2011).

Meningkatkan kreativitas siswa merupakan jawaban terhadap tantangan pembelajaran abad 21 yang membutuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Kreativitas tidak harus menciptakan sesuatu yang baru yang belum pernah ada sebelumnya. Siswa dapat menghasilkan ide dengan melakukan sesuatu yang menurutnya berbeda dengan siswa lainnya. Siswa dapat mencoba menggabungkan data dan informasi yang telah tersedia sebelumnya dan melakukan perubahan kecil terhadap karya yang telah dibuatnya (Sunhaji, 2022).

Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam mengembangkan pemikiran kreatif adalah Seni Rupa. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 28 Tahun 2021 tentang Standar Isi menetapkan kriteria minimal yang mencakup cakupan materi untuk mencapai kompetensi lulusan pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Standar Isi menyatakan bahwa seni rupa melibatkan proses sistematis dalam memahami budaya yang ada di Indonesia. Oleh karena itu, pendidikan seni rupa tidak hanya berfokus pada penguasaan informasi seperti fakta, konsep, atau prinsip, tetapi juga mencakup proses eksplorasi dan penemuan. Salah satu model pembelajaran yang memiliki potensi besar untuk mencapai tujuan ini adalah Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).

Metode proyek mendorong pembelajaran aktif, di mana siswa terlibat langsung dalam proses belajar. Metode ini membantu mereka memahami materi dengan lebih baik dan menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata. Dengan menggabungkan permasalahan dunia nyata dan teknologi dalam pendekatan proyek, siswa didorong untuk menjadi bisa belajar mandiri, pemikir kritis, dan pembelajar sepanjang hayat. Proyek tidak hanya sebagai metode pembelajaran, tetapi juga mengajarkan cara berkolaborasi. Guru dapat berkomunikasi dan bertukar ide dengan sesama guru serta orang tua atau wali murid. Ini juga membantu mengatasi hambatan-hambatan tak terlihat seperti ketakutan untuk mencoba hal baru dan batasan-batasan yang tidak tampak didalam kelas (Afriana, 2015).

Kegiatan kreatif sering kali melibatkan bertanya "mengapa" dan "bagaimana," yang merangsang kemampuan berpikir kritis. Siswa belajar untuk mengevaluasi asumsi, mengeksplorasi berbagai perspektif, dan mencari bukti untuk mendukung argumen mereka. Kreativitas mendorong siswa untuk mencari berbagai pendekatan dalam memecahkan masalah. Mereka belajar untuk mencoba berbagai solusi, mengevaluasi efektivitasnya, dan memilih solusi terbaik berdasarkan analisis kritis. Melalui kreativitas, siswa belajar untuk berpikir "di luar konteks" yang berarti mereka dapat menemukan solusi inovatif yang tidak terpikirkan sebelumnya. Ini membantu dalam menghadapi tantangan yang kompleks dan tidak terstruktur (Hariyadi, 2014).

Siswa yang kreatif cenderung lebih terbuka untuk bereksperimen dengan ide-ide baru dan melakukan penemuan. Mereka tidak takut untuk mengambil risiko dan mencoba hal-hal baru yang merupakan kunci untuk inovasi. Kreativitas mengajarkan siswa untuk bersikap fleksibel dan mudah beradaptasi dengan perubahan. Kemampuan untuk beradaptasi dengan cepat terhadap situasi baru dan mengubah pendekatan saat diperlukan adalah elemen penting dalam inovasi (Ramdani & Artayasa, 2020).

Permasalahan lain yang terjadi di sekolah adalah hilangnya kreativitas, karena kreativitas anak jarang diungkapkan dan merasa tidak berharga. Hal ini dikarenakan tidak mengasah kreativitas. Dilihat saat ini, pendidikan belum optimal untuk membentuk peserta didik menjadi individu yang kreatif. Kecenderungan mereka

adalah lebih siap menjadi teknisi dibandingkan visioner. Baik materi yang dipelajari di sekolah maupun proses pembelajaran tidak akan membantu mempersiapkan siswa memasuki dunia kerja. Hal ini berdampak pada perkembangan citra diri, karena proses pengembangan kreativitas belum optimal. Permasalahan yang sering dirasakan siswa adalah kurangnya rasa percaya diri terhadap potensi yang dimilikinya. Padahal, kesuksesan seseorang dipengaruhi oleh cara dia menilai kemampuannya. Persepsi negatif terhadap kemampuan seseorang membuat orang memandang tugas yang diberikan sebagai sesuatu yang sulit untuk diselesaikan. Oleh karena itu, penting untuk memahami konsep diri itu sendiri. Anak-anak yang sangat kreatif mempunyai kemungkinan lebih besar untuk bekerja lebih banyak di masa depan. Mereka dapat menciptakan hal-hal baru di luar imajinasi kita. Hal ini dicapai dengan mengembangkan konsep diri yang optimal (Sari et al., 2020).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SD Plus Intan Al Sali menunjukkan bahwa siswa belum optimal dalam materi pembelajaran seni. Terbukti dengan adanya produk-produk yang dihasilkannya belum menunjukkan bahwa siswa kreatif dalam pembelajaran seni. Contohnya, pada materi pembuatan motif batik siswa hanya diminta untuk memahami materinya dengan membaca buku saja, padahal jika siswa diajak untuk bereksperimen dengan membuat kain batik dari bahan alam, siswa akan lebih memahaminya tanpa perlu banyak membaca teori yang ada pada buku bacaan mereka. Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya kreativitas siswa, karena belum sepenuhnya memahami arti dari kreativitas itu sendiri.

Pengamatan terhadap guru yang sedang mengajar materi tentang pembuatan karya seni di kelas masih belum memberikan hasil yang signifikan terhadap kreativitas siswa di kelas, ada beberapa faktor yang mempengaruhinya antara lain, guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran seni rupa yang lebih baiknya pembelajaran seni rupa ini mengajak siswa terjun langsung dalam pembuatan produk atau bisa dikatakan dengan eksperimen, dengan begitu anak-anak akan lebih bersemangat dalam pembelajaran serta membuka pemikirannya tentang materi yang akan dibahas pada pembelajaran di kelas, dengan begitu anak akan mencari cara untuk membuat karya seni yang akan dipelajarinya. Kurangnya kreativitas siswa ini dapat dilihat dari produk-produk yang

dihasilkannya. Banyak materi yang terdapat dalam buku bacaan siswa, akan tetapi hanya sedikit yang bisa menghasilkan sebuah produk, contohnya pada materi mengenal pola *landscape* dan potret, produk yang dihasilkan siswa hanya sebuah gambar pemandangan yang kemudian ditempelkan di kelas, padahal jika siswa diajak bereksperimen, bisa saja siswa membuat produk kamera-kameraan dari karton dan kemudian mereka jelaskan cara penggunaannya dan pada posisi apa wajah manusia atau pemandangan diambil dengan kamera.

Dari hasil pengamatan terhadap siswa ada sebanyak 65% siswa yang sebenarnya kreatif tetapi kurang diberikan wadah untuk mengembangkan kreativitasnya, dan 35% diantaranya memang tergolong tidak tertarik dengan pembelajaran seni sehingga kreativitasnya pada pembelajaran seni belum berkembang. Dari data tersebut, hal ini menunjukkan bahwa masih rendahnya tingkat kreativitas siswa pada pelajaran seni rupa kelas 4 di SD Plus Intan Al Sali. Melihat dari KKM yang sudah ditentukan yaitu dengan nilai 83, dan hasil yang siswa capai hanya 40-70 saja, hal ini menunjukkan bahwa tingkat kreativitas siswa belum berkembang.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dilakukan penelitian dengan judul “Peningkatan kreativitas siswa melalui penerapan model PjBL pada mata pelajaran seni rupa di SD Plus Intan Al Sali”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pembelajaran siswa dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) pada materi membuat motif batik dengan ecoprint di kelas IV SD Plus Intan Al Sali?
2. Bagaimana peningkatan kreativitas siswa setelah menggunakan model PjBL pada materi membuat motif batik dengan ecoprint di kelas IV SD Plus Intan Al Sali?

C. Tujuan Penelitian

Menjawab dari rumusan masalah yang sudah di paparkan penulis mengidentifikasi beberapa tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam materi membuat motif batik dengan teknik ecoprint pada siswa kelas 4 SD Plus Intan Al Sali.
2. Untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa pada materi membuat motif batik dengan teknik ecoprint di kelas 4 SD Plus Intan Al Sali setelah menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pembendaharaan penalitian dala bidang pendidikan. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman dalam mengadakan penelitian selanjutnya yang lebih mendalam.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Untuk meningkatkan kreativitas siswa, kualitas belajar siswa, dan rasa antusias dalam belajar pada mata pelajaran seni rupa khususnya di materi pembuatan motif batik dengan teknik ecoprint,

b. Bagi Guru

Hasil penelitian mengenai model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) ini dapat digunakan sebagai model pembelajaran yang sangat inovatif sehingga pembelajaran seni rupa di kelas 4 SD Plus Intan Al Sali dapat berlangsung secara optimal dan berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam proses pembelajaran di kelas dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).

c. Bagi Sekolah

Sebagai masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran serta kualitas kreativitas siswa pada mata pelajaran seni rupa materi membuat motif batik menggunakan teknik ecoprint sehingga diharapkan dapat menjadi wadah untuk melahirkan generasi mudah yang lebih kreatif dan lebih berkualitas, selain itu diharapkan bisa menambah citra yang baik untuk sekolah karna mempunyai siswa yang sangat unggul dan berkreaitif.

E. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

Ruang lingkup masalah adalah suatu hal yang perlu ditentukan sebelum peneliti melanjutkan ke langkah berikutnya. Agar peneliti lebih terarah, maka diperlukannya batasan masalah, adapun batasan penelitian pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah dengan membuat proyek.
2. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 4 SD Plus Intan Al Sali.
3. Pokok bahasan pada materi ini yaitu meningkatkan kreativitas siswa dengan membuat motif batik dengan teknik ecoprint.
4. Penelitian ini hanya mengungkap pengaruh PjBL terhadap pembuatan motif batik dengan teknik ecoprint.

F. Kerangka Berpikir

Kreativitas siswa sering kali masih rendah karena pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang memberikan ruang eksplorasi bagi siswa. Materi seni budaya, seperti pembuatan motif batik, sering diajarkan secara teoretis tanpa melibatkan pengalaman praktis yang bermakna. Salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas siswa adalah melalui penerapan model pembelajaran berbasis proyek *Project-Based Learning* (PjBL) yang memungkinkan siswa belajar secara aktif dan kolaboratif melalui penyelesaian proyek nyata.

Kreativitas merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran abad 21, di mana siswa tidak hanya dituntut untuk memahami materi, tetapi juga mampu mengembangkan ide, imajinasi, dan inovasi. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kreativitas siswa di sekolah dasar masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan dari kecenderungan siswa yang pasif, kurang berani mengemukakan pendapat, serta terbatas dalam menciptakan karya yang orisinal. Rendahnya kreativitas ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya model pembelajaran yang masih berpusat pada guru, metode yang monoton, serta minimnya kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi gagasan secara bebas (Rahmawati et al., 2025).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu mendorong siswa terlibat aktif, berpikir kritis, serta menghasilkan karya kreatif. Salah satu model yang relevan adalah *Project Based Learning* (PJBL). PJBL menekankan pembelajaran melalui pengerjaan proyek yang kontekstual, di mana siswa dituntut untuk merancang, melaksanakan, dan menyajikan hasil proyek sesuai dengan permasalahan nyata. Melalui proses ini, siswa dapat mengembangkan rasa ingin tahu, kemampuan memecahkan masalah, serta melatih keterampilan berkolaborasi (Hartanti & Yolanda, 2024).

Penerapan PJBL diyakini dapat meningkatkan kreativitas siswa karena:

1. Memberikan pengalaman nyata : siswa belajar dari konteks kehidupan sehari-hari.
2. Melibatkan proses kolaboratif : siswa bekerja dalam kelompok, sehingga terjadi tukar pikiran dan muncul ide-ide baru.
3. Menuntut produk akhir : adanya hasil proyek menstimulasi siswa untuk berinovasi dan mengekspresikan kreativitasnya.
4. Mengembangkan kemandirian belajar : siswa dituntut mencari solusi sendiri dengan bimbingan guru sebagai fasilitator.

Adapun beberapa langkah dalam PjBL menurut Trianto antara lain:

a. Melaksanakan Proyek

- 1) Merumuskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 2) Menentukan topik yang akan dikaji.
- 3) Membentuk kelompok kecil beranggotakan 4-5 siswa dengan tingkat kemampuan yang beragam.
- 4) Menyusun kebutuhan sumber belajar.
- 5) Menentukan rancangan penelitian.

b. Pelaksanaan

- 1) Setiap kelompok melaksanakan proyek dengan melakukan investigasi berdasarkan pengetahuan dan pengalaman mereka.
- 2) Mengadakan diskusi kelompok untuk memperdalam pemahaman.
- 3) Guru berperan sebagai fasilitator untuk membimbing siswa yang mengalami kesulitan.

c. Penilaian

1. Guru mengevaluasi hasil kerja setiap kelompok.
2. Guru menyimpulkan aspek yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di masa mendatang.

Dengan demikian, apabila PJBL diterapkan secara konsisten di SD Plus Intan Al Sali, maka diharapkan akan terjadi peningkatan kreativitas siswa baik dari aspek berpikir kreatif, keberanian berpendapat, maupun kemampuan menghasilkan karya orisinal.

Drevdal dalam Hurlock (1999) mendefinisikan kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Ini dirasakan betapa pentingnya kreativitas bagi anak terutama bagi perkembangan kepribadian anak usia sekolah dasar karena dengan kreativitas anak mendapatkan kesenangan, kebahagiaan, dan rasa puas. Dengan kreativitas akan menumbuhkan penyesuaian pribadi dan sosial yang baik (Kurnia, 2012).

Menumbuh kembangkan kreativitas, maka diperlukan suatu adanya stimulus dengan menggunakan media pembelajaran atau alat peraga. Adapun yang dimaksud dengan media secara bahasa berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Rifa'i & Utomo, 2024).

J.P. Guilford (1950) menjelaskan bahwa kreativitas adalah bagian dari *divergent thinking* (berpikir menyebar), yaitu kemampuan menghasilkan berbagai macam ide, jawaban, atau solusi terhadap suatu permasalahan. Guilford menguraikan bahwa kreativitas memiliki beberapa indikator utama, yaitu:

1. Fluency (kelancaran berpikir) : kemampuan menghasilkan banyak ide atau gagasan dalam waktu singkat.
2. Flexibility (keluwesan berpikir) : kemampuan melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang.
3. Originality (orisinalitas) : kemampuan melahirkan ide atau karya yang unik dan berbeda dari yang lain.

4. Elaboration (penguraian) : kemampuan mengembangkan dan merinci suatu ide menjadi lebih detail.

Pada kenyataannya, kreativitas siswa SD masih tergolong rendah. Banyak siswa cenderung terpaku pada satu jawaban yang dianggap benar, kurang berani mengekspresikan pendapat, serta kesulitan mengembangkan ide menjadi karya yang inovatif. Kondisi ini dapat terjadi karena model pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru.

Model *Project Based Learning* (PJBL) menjadi salah satu alternatif yang dapat mendorong indikator kreativitas menurut Guilford, karena:

1. Fluency : PJBL memberi kesempatan siswa menghasilkan berbagai ide proyek.
2. Flexibility : siswa diajak melihat masalah dari sudut pandang berbeda saat diskusi kelompok.
3. Originality : setiap kelompok dituntut menghasilkan karya unik sesuai kreativitas mereka.
4. Elaboration : siswa mengembangkan ide proyek menjadi produk nyata yang lengkap.

Dengan demikian, penerapan PJBL di SD Plus Intan Al Sali diharapkan mampu meningkatkan kreativitas siswa sesuai indikator Guilford, sehingga siswa lebih aktif, berani berpendapat, dan mampu menghasilkan karya inovatif (Guilford, 1982).

Berdasarkan teori Guilford dan indikator perkembangan berdasarkan Kemendiknas, agar kemampuan kreativitas anak dapat berkembang baik dan sempurna perlu dilakukan stimulasi yang terarah dan terpadu. Salah satu stimulasi yang terdapat diantaranya dengan menggunakan permainan dan pembelajaran. Dengan adanya permainan yang mendukung dalam proses pembelajaran, akan mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa (Maryati, 2017).

Teknik ecoprint dalam pembuatan motif batik merupakan pendekatan yang inovatif, memanfaatkan bahan alami seperti daun dan bunga, sehingga mendukung pembelajaran yang ramah lingkungan dan kontekstual. Dengan menggunakan PjBL, siswa diajak untuk menggali inspirasi, merancang, dan menghasilkan karya seni batik ecoprint secara mandiri atau berkelompok. Proses ini memberikan ruang

untuk pengembangan orisinalitas, fleksibilitas, dan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Penelitian mengenai penerapan model Project Based Learning (PjBL) dalam meningkatkan kreativitas siswa memang sudah banyak dilakukan, baik pada mata pelajaran sains, matematika, maupun seni. Namun, sebagian besar penelitian tersebut lebih berfokus pada peningkatan hasil belajar atau keterampilan kognitif, sedangkan aspek kreativitas siswa masih jarang dijadikan fokus utama. Selain itu, sebagian besar penelitian seni rupa hanya menekankan pada keterampilan menggambar atau melukis, belum banyak yang mengkaji pemanfaatan teknik batik ecoprint sebagai media pengembangan kreativitas.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada kombinasi antara model pembelajaran PjBL dengan teknik ecoprint. PjBL dipilih karena menekankan keterlibatan aktif siswa dalam menyelesaikan proyek nyata, sementara ecoprint dipilih karena memiliki nilai kearifan lokal, ramah lingkungan, serta memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi kreativitas mereka melalui pemanfaatan bahan alami. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi memberikan alternatif pembelajaran seni rupa yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan zaman.

Penelitian ini menjadi penting karena kreativitas merupakan salah satu kompetensi utama abad ke-21 yang harus dimiliki oleh setiap individu. Dalam Kurikulum Merdeka, kreativitas tercantum dalam dimensi Profil Pelajar Pancasila, yang menekankan bahwa peserta didik diharapkan mampu menghasilkan karya orisinal, memecahkan masalah, dan beradaptasi dengan perubahan. Sayangnya, kondisi di lapangan masih menunjukkan bahwa kreativitas siswa seringkali belum terfasilitasi secara optimal.

Urgensi penelitian ini juga diperkuat oleh fakta bahwa pembelajaran seni rupa di sekolah dasar sering dianggap sebagai pelengkap, bukan sebagai media pengembangan potensi siswa. Padahal, seni rupa dapat menjadi sarana yang efektif untuk melatih imajinasi, inovasi, serta keterampilan berpikir divergen. Oleh karena itu, penerapan PjBL dalam pembelajaran ecoprint tidak hanya berfungsi

meningkatkan kreativitas, tetapi juga menanamkan nilai karakter, kepedulian lingkungan, dan cinta budaya bangsa.

Untuk menghindari terjadinya perbedaan interpretasi, maka istilah-istilah penting dalam penelitian ini didefinisikan secara operasional sebagai berikut:

1. Kreativitas siswa dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa kelas IV SD Plus Intan Al Sali dalam menghasilkan karya seni batik ecoprint yang orisinal, bervariasi, rapi, dan sesuai dengan ide masing-masing, yang diukur melalui aspek fluency, flexibility, originality, dan elaboration.
2. *Project Based Learning* (PjBL) adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar, di mana siswa dituntut untuk menyelesaikan suatu proyek nyata (membuat batik ecoprint) melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.
3. Seni rupa ecoprint adalah teknik membatik dengan memanfaatkan bahan alami berupa daun atau bunga yang ditempelkan pada media kain atau kertas, kemudian diproses sehingga menghasilkan motif tertentu. Dalam konteks penelitian ini, ecoprint digunakan sebagai media pembelajaran seni rupa untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Dengan adanya definisi operasional ini, diharapkan penelitian menjadi lebih terarah dan jelas, serta memudahkan dalam melakukan pengukuran hasil penelitian.

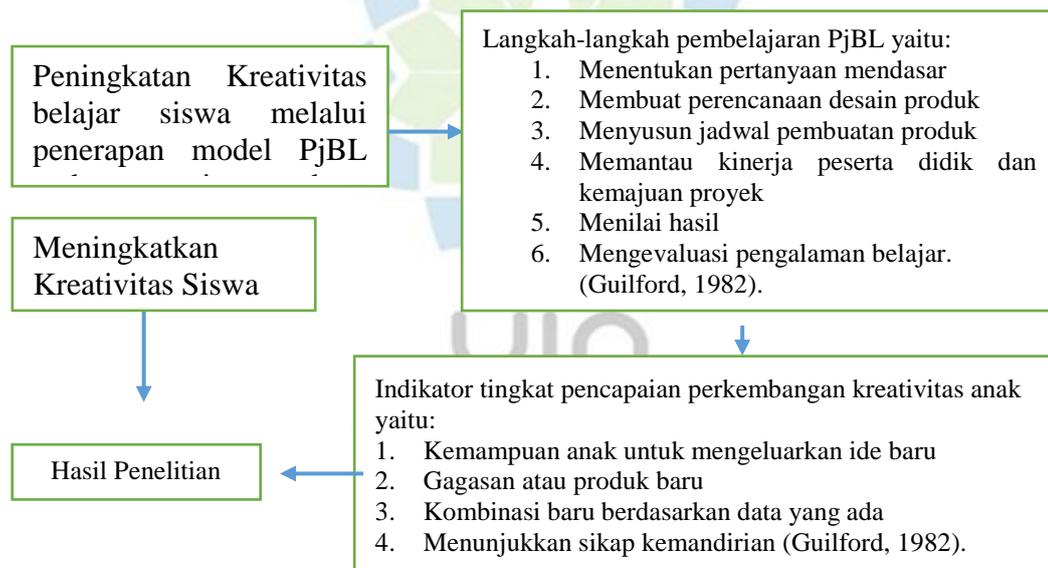
Penelitian ini berlandaskan pada beberapa filsafat dan teori pendidikan. Pertama, filsafat konstruktivisme, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman nyata. Hal ini sejalan dengan penerapan PjBL yang memungkinkan siswa belajar melalui proses mencoba, bereksperimen, dan menemukan sendiri pengetahuan.

Kedua, filsafat humanistik, yang menekankan pentingnya kebebasan berekspresi, aktualisasi diri, dan pengembangan potensi manusia. Carl Rogers menyatakan bahwa kreativitas hanya dapat berkembang dalam lingkungan belajar yang menghargai perbedaan, bebas dari rasa takut, dan penuh penghargaan. PjBL mendukung hal ini karena siswa diberi ruang untuk memilih ide, bekerja dalam kelompok, serta menghasilkan karya sesuai minat masing-masing.

Ketiga, pemikiran Ki Hajar Dewantara dengan semboyannya *ing ngarso sung tulodo, ing madyo mangun karso, tut wuri handayani*. Dalam konteks penelitian ini, guru tidak hanya menjadi pemberi informasi, tetapi juga teladan, penggerak, dan pemberi dorongan agar siswa mampu mandiri dan kreatif. Dengan demikian, penerapan PjBL dalam ecoprint sejalan dengan filosofi pendidikan nasional Indonesia.

Dengan demikian, penerapan model PjBL pada materi membuat motif batik dengan ecoprint diharapkan mampu meningkatkan kreativitas siswa, baik dalam proses belajar maupun dalam hasil karya mereka, sekaligus menumbuhkan kesadaran akan pentingnya seni budaya dan keberlanjutan lingkungan.

Adapun bagan kerangka berpikir nya sebagai berikut:



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Berpikir

G. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara yang hendak diuji kebenarannya melalui penelitian, didalam hipotesis ada beberapa komponen penting yaitu dugaan sementara, hubungan antar variabel dan uji kebenaran. Untuk hipotesis dari penelitian ini yaitu, penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) diduga dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran seni rupa dengan materi pembuatan motif batik menggunakan teknik ecoprint.

H. Penelitian Terdahulu

Pada penelitian ini peneliti akan memaparkan hasil penelitian terdahulu yang serupa terkait judul yang peneliti ambil dan dianggap relevan dengan penelitian yang peneliti ambil. Dalam hal ini tidak adanya plagiasi di antara penelitian sebelumnya, berikut beberapa penelitian yang terkait:

1. Skripsi yang ditulis oleh Agustin Ningsih dengan judul, “Analisis Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN Singgahan 01 Kec. Kebonsari Kab. Madiun” (2022) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Metodologi yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan hasil bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa. Penelitian ini sama-sama berfokus pada pengaruh *Project Based Learning*, adapun perbedaannya yakni pada metodologi penelitian, objek penelitian, waktu, dan lokasi penelitian.
2. Skripsi yang ditulis oleh Munifa Aini dengan judul, “Penerapan Model *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN Kalisari 02 Pagi Kota Jakarta Timur” (2022) Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Metodologi yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini sama-sama berfokus pada pengaruh *Project Based Learning*, adapun perbedaannya yakni pada metodologi penelitian, objek penelitian, waktu, dan lokasi penelitian.
3. Skripsi yang ditulis oleh Febrina Dwi Maryati (2017) dari UIN Raden Intan Lampung dengan judul “meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui metode proyek di RA Cendikia Al Madani Ngambur pesisir barat” relevan dengan penelitian yang saya gunakan. Pada penelitian ini membahas mengenai peningkatan kreativitas siswa dengan menggunakan metode proyek untuk mencari tau dengan menggunakan metode proyek ini apakah kreativitas siswa meningkat atau tidak.