Jurnal Dikdas **Volume 11 Nomor 2 Tahun 2024 Hal 128-139**
Penerbit: Universitas Tadulako p-ISSN: 2302-3945 e-ISSN : 2621-5217
Submitted : 20/11/2024
Reviewed : 27/11/2024
Accepted : 04/12/2024
Published : 30/12/2024

MANAJEMEN KELAS PEMBELAJARAN SENI MUSIK BARANG BEKAS BERBASIS PJBL DENGAN PENDEKATAN STEAM UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DI KELAS IV SD INPRES 1 TATURA

Ni Luh Dewi Puspita[1*], Kadek Hariana[2], Rizal[3], Surahman[4]
dewipuspita3103@gmail.com, kadekhariana64@gmail.com, Risrizal666@gmail.com, surahmanwilade@gmail.com
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako.

Abstract *This study aims to improve student creativity in classroom management of PjBL-based music art learning with the STEAM approach. This type of research is Classroom Action Research (PTK) using the Kemmis and Mc. Tanggart research design. The subjects in this study were fourth grade students of SD Inpres 1 Tatura, totaling 23 students consisting of 12 male students and 11 female students. Data collection techniques used in this study were observation, interview, and documentation. Data analysis used student activity observation sheets, teacher activity observation sheets and student creativity observation sheets. The results of research on student creativity in cycle I obtained a classical completeness of student creativity of 65.21% and in cycle II increased with the acquisition of a classical completeness of student creativity of 78.26%. The results of teacher activity research in cycle I obtained 85.52% and in cycle II increased to 97.36%. The results of student activity research in cycle I were obtained at 69.56% and in cycle II increased to 78.26%. The resulting project is a used glass bottle musical instrument made in collaboration with PjBL-based students with a STEAM approach Based on these results it can be concluded that classroom management of PjBL-based second-hand musical art learning with a STEAM approach can increase student creativity in class IV SD Inpres 1 Tatura.*

Keywords *Art education, PjBL based learning model, STEAM, Kreativitas*

Abstrak *Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa pada manajemen kelas pembelajaran seni musik berbasis PjBL dengan pendekatan STEAM. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindak Kelas (PTK) dengan menggunakan desain penelitian Kemmis dan Mc. Tanggart. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Inpres 1 Tatura yang berjumlah 23 orang siswa terdiri dari 12 orang siswa laki-laki dan 11 orang siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi kreativitas siswa. Hasil penelitian kreativitas siswa pada siklus I diperoleh ketuntasan klaksikal kreativitas siswa sebesar 65,21% dan pada siklus II naik dengan diperolehnya ketuntasan klaksikal kreativitas siswa sebesar 78,26%. Hasil penelitian aktivitas guru siklus I diperoleh sebesar 85,52% dan pada siklus II meningkat menjadi 97,36%. Hasil penelitian aktivitas siswa siklus I diperoleh sebesar 69,56% dan pada siklus II mengalami peningkatkan menjadi 78,26%. Proyek yang di hasilkan adalah alat musik botol kaca bekas yang dibuat berkolaborasi dengan siswa berbasis PjBL dengan pendekatan STEAM Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa manajemen kelas pembelajaran seni musik barang bekas berbasis PjBL dengan pendekatan STEAM dapat meningkatkan kreativitas siswa di kelas IV SD Inpres 1 Tatura.*

Kata Kunci *Pendidikan Seni, Model Pembelajaran Berbasis PjBL, STEAM, Kreativitas*

PENDAHULUAN

Seni musik merupakan salah satu mata pelajaran yang mengajarkan siswa untuk dapat mengembangkan bakat serta meningkatkan kreativitasnya. Kreativitas menurut Rusdiana dalam (Wiyono, 2020) adalah sebagai keahlian untuk membuat ide-ide baru dan menemukan metode-metode baru dalam melihat suatu masalah dan peluang. Jadi kreativitas merupakan keahlian seseorang dalam membuat ide-ide atau gagasan-gagasan dengan berpikir kreatif untuk membuat sesuatu yang baru.

Guru sebagai ujung tombak keberhasilan pendidikan dan terlibat langsung dalam pembelajaran, dituntut untuk mampu mengembangkan pembelajaran yang dapat menggali kemampuan siswa dalam mengembangkan penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kreatif. Guru perlu menggunakan model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan kreativitasnya. *Project based learning* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Melalui pembelajaran kerja proyek ini, kreativitas dan motivasi siswa akan meningkat (Lindawati et al., 2017). Pentingnya pendekatam STEAM di Sekolah Dasar karena dapat mendorong perkembangan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan mengolah informasi dan berkomunikasi serta berpotensi untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam menghubungan berbagai fakta dan fenomena yang ditemukan dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan kurikulum juga berpengaruh dalam proses pembelajaran (Atiaturrahmaniah et al., 2022).

Kurikulum yang sekarang digunakan adalah kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Projek untuk menguatkan pencapaian profil pelajar Pancasila dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Projek tersebut tidak diarahkan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran (Anggraini et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan Selasa, 8 November 2023 di kelas IV SD Inpres 1 Tatura dapat diketahui bahwa kreativitas siswa masih tergolong rendah. Saat melakukan observasi, guru lebih dominan menggunakan metode ceramah tanpa melibatkan metode demonstrasi dalam proses pembelajaran seni musik. Sehingga proses pembelajaran kurang menarik dan membosankan bagi siswa. Hal itu menyebabkan siswa yang cenderung pasif ketika guru mengajak membuat sebuah keterampilan seni musik.

Rendahnya kreativitas siswa disebabkan oleh model pembelajaran yang guru gunakan kurang dapat memotivasi siswa untuk lebih berfikir kreatif dan inovatif dalam memunculkan ide pada saat proses pembelajaran. Model pembelajaran yang guru gunakan adalah model pembelajaran konvensional (ceramah). Metode pembelajaran ini hanya memberikan materi kepada siswa tanpa adanya praktek sehingga siswa sulit untuk memunculkan kreativitas yang mereka miliki.

Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut seorang guru dapat menerapkan salah satu model pembelajaran yang lebih memotivasi siswa untuk lebih kreatif dalam pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah penggunaan pendekatan STEAM. Salah satu model pembelajaran yang dapat guru gunakan adalah model pembelajaran seni musik berbasis PjBL dengan pendekatan STEAM *(Science, Technology, Engineering, Art And Mathematics)* (Hasanah et al., 2021). *Project Based Learning* ialah "Proses pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa untuk menghasilkan suatu proyek (R. T. Sari & Angreni, 2018). Model pembelajaran ini dirasa mampu diterapkan untuk mengatasi permasalahan pada proses

pembelajaran. Siswa dituntut lebih kreatif dalam menghasilkan produk berupa laporan penelitian yang sesuai dengan kompetensi yang diharapkan (Martina Lona, 2019).

STEAM merupakan singkatan dari *Science, Technologi, Engineering, Art, and Mathematics.* Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks pembelajaran berbasis STEAM di Sekolah Dasar dipandang cocok dengan pembelajaran tematik SD. Karena sama-sama tidak dibatasi mata pelajaran secara kaku, melainkan merupakan integrasi berbagai mata pelajaran yang dikemas menjadi satu tema sehingga bisa dilihat aspek keilmuan, teknologi, teknik, seni, dan matematika. Metode ini mengharuskan siswa untuk membangun kemampuan berpikir kritis dan membangun literasi dasar siswa. Pendekatan pembelajaran STEAM ini sangat cocok untuk membesarkan siswa di tengah perkembangan era digital yang semakin pesat (Parniati et al., 2021).

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul "Manajemen Kelas Pembelajaran Seni Musik Barang Bekas Berbasis PjBL dengan Pendekatan STEAM untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV SD Inpres 1 Tatura" yang bertujuan untuk mengetahui apakah pembelajaran senu musik barang bekas berbasis PjBL dengan pendekatan STEAM dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SD Inpres 1 Tatura.

KAJIAN TEORI

Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme merupakan teori belajar yang dikembangkan oleh Jean Piaget. Konstruktivisme adalah sebuah pengembangan dari teori belajar kognitif yang berangkat dari keyakinan bahwa pengetahuan adalah suatu proses pembentukan yang terus menerus berkembang dan berubah. Pembelajaran seni musik, bukan hanya berbicara teori, namun harus disertai dengan praktik, yang tentunya membutuhkan metode atau cara mengajar yang baik dari guru, agar dapat mengasilkan atau menciptakan siswa yang mampu memahami, dan memainkan alat musik (Rianduli & Sianturi, 2023).

Dalam seni musik, pendekatan konstruktivisme menekankan pada pembelajaran yang aktif dimana siswa membangun pemahaman mereka sendiri dari pengalaman dan interaksi. Dalam seni musik teori ini mendorong siswa untuk mengeksplorasi, mencipta serta memberikan kebebasan untuk bereksperimen dengan berbagai bunyi dan bentuk musik. Mereka bisa menciptakan komposisi sendiri, mengaransemen ulang karya yang ada, atau improvisasi, yang semua ini membantu mereka mengembangkan pemahaman dan gaya musikal mereka sendiri. Konstruktivisme mendukung penggunaan berbagai cara dalam belajar. Dalam seni musik, bisa termasuk mendengarkan rekaman, menonton pertunjukan, membaca partitur, dan menggunakan teknologi musik. Pendekatan multimodal ini membantu siswa memahami musik dari berbagai sudut dan memperkaya pengalaman belajar mereka.

Seni Musik

Fitria, Ilmi dan Suci dalam (Suprayitno et al., 2023) Pembelajaran seni musik disekolah dasar dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan alat-alat sederhana menjadi sebuah alat musik. Melalui alat-alat yang ada disekitar anak, guru beserta siswa dapat memanfaatkan hal tersebut untuk membuat suatu karya apapun yang ingin dibuat. Alat yang berada disekitar dapat menjadi media yang mendukung dalam proses pembelajaran. Melalui media yang digunakan, siswa dapat sekaligus belajar untuk menciptakan sebuah karya. Pemanfaatan lagu/musik sebagai media pembelajaran bagi anak memiliki beberapa keuntungan, yaitu 1) meningkatkan daya ingat siswa, 2) menimbulkan rasa tentram dan gembira selama pembelajaran, 3) menghilangkan rasa cemas dan gelisah selama pembelajaran, 4) memudahkan pemahaman siswa dalam materi pelajaran. Musik memiliki manfaat dalam pembelajaran siswa sekolah dasar, seperti hasil belajar,

emosional, intelektual, daya ingat dan konsentrasi.

Barang Bekas

Menurut Nilawati dalam (Agustina et al., 2019) Barang bekas yang biasanya disebut sebagai sampah ini dapat berupa plastik, kaleng, kertas, dan kardus. Benda tersebut dapat dimanfaatkan menjadi sebuah benda yang memiliki nilai tinggi. Keberadaan barang bekas yang tidak sangat mudah ditemukan di lingkungan sekitar. Barang bekas adalah barang yang sudah tidak digunakan lagi baik sisa-sisa dari rumah tangga ataupun pabrik. Barang tersebut dapat dimanfaatkan kembali menjadi sebuah kerajinan tangan, bahkan alat musik sederhana yang memiliki nilai seni. Barang bekas dalam seni musik bisa memberikan beragam manfaat dan inspirasi bagi semua orang. Barang bekas juga bermanfaat dalam pendidikan yaitu sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan literasi numerasi peserta didik tentu memiliki kelebihan dimana memberikan pengalaman langsung, penyajian secara konkret, membantu mewujudkan realita, sederhana dan mudah didapatkan, sedangkan kelemahannya adalah penyimpanannya memerlukan ruangan khusus agar tampilan tidak berubah atau rusak (Anjaruni et al., 2023).

***Project Based Learning* (PjBL)**

Project Based Learning adalah pendekatan pembelajaran di mana siswa belajar melalui proyek atau tugas yang menuntut pemikiran kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, dan penerapan pengetahuan dalam konteks nyata atau situasi yang mendekati dunia nyata. Guru hanya bertindak sebagai fasilitator yang mengarahakan siswa untuk membuat dan menyelesaikan sebuah proyek. Adapun langkah-langkah *Project Based Learning* sebagaimana yang dikembangkan oleh Jalaluddin dalam (Hartono & Asiyah, 2018) yaitu 1. Penentuan pertanyaan mendasar *(start with essential question)*, 2. Menyusun perencanaan proyek *(design project)*, 3. Menyusun jadwal *(create schedule)*, 4. Memantau siswa dan kemajuan proyek *(monitoring the students and progress of project)*, 5. Penilaian hasil *(assess the outcome)* dan 6. Evaluasi Pengalaman *(evaluation the experience)*.

Pendekatan STEAM

Nurhikmayati dalam (Harahap et al., 2021) STEAM merupakan disiplin ilmu yang mengintegrasikan sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika menjadi sebuah pendekatan terpadu yang dapat di implementasikan dalam pembelajaran di sekolah. Menurut Rachmin dalam (Saputri, 2021) Adapun langkah-langkah pendekatan STEAM yang dapat diterapkan dalam pembelajaran yaitu *Focus*, *Detail*, *Discovery*, *Aplication*, *Presentation*, dan *Link.*

Kreativitas

Menurut Utami dalam (Fitrianingsih & Suryo, 2017) Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Menurut (Yasiro et al., 2021) Adapun indikator kreativitas siswa yaitu 1. Indikator kelancaran, 2. Indikator keluwesan, Indikator keaslian, dan 4. Indikator keterincian.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau penelitian dengan tindakan yang dilakukan di kelas. Penelitian tindakan kelas berasal dari istilah Bahasa Inggris Classroom Action Research, yang dikenal dengan singkatan PTK yaitu penelitian yang dilakukan dikelas oleh guru/peneliti untuk mengetahui yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas tersebut (Azizah, 2021). Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini mengikuti tahap tindakan yang bersiklus.

Model penelitian ini mengacu pada modifikasi spiral yang dikemukakan oleh Kemmis & Mc Taggart. Model Kemmis dan Taggart merupakan rangkaian empat komponen yang terintegrasi meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi yang disatukan dalam satu siklus(Wijayanti et al., 2021). Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Inpres 1 Tatura, Kelurahan Tatura Utara, Kecamatan Palu Selatan, Provinsi Sulawesi Tengah. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 pada tanggal 28 Mei 2024 sampai dengan 12 Juni 2024. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Inpres 1 Tatura dengan jumlah siswa 23 orang, yang terdiri dari 11 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Observasi di sekolah digunakan untuk melakukan penilaian terhadap berbagai aspek sikap siswa. Observasi ini dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis *Project Based Learning* dengan pendekatan STEAM.

Wawancara adalah teknik analisis data yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan secara langsung kepada responden atau narasumber.

Data dokumentasi yang dilampirkan pada penelitian ini adalah foto kegiatan saat proses pembelajaran dan pada saat melakukan penelitian. Serta video uji coba hasil proyek alat musik botol kaca bekas.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif. Analisis data kualitatif dilakukan untuk menganalisis hasil observasi kreativitas siswa serta aktivitas guru dan siswa untuk setiap siklus. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$Nilai = \frac{Jumlah\ skor\ perolehan}{Jumlah\ skor\ maksimal} \times 100\%$$

Nilai tersebut diubah ke dalam bentuk nilai kualitatif pada tabel berikut:

Tabel 1. Nilai Kualitatif aktivitas guru dan siswa

Peringkat	Nilai
Amat Baik (A)	$90 < A \leq 100$
Baik (B)	$75 < B \leq 90$
Cukup (C)	$60 < C \leq 75$
Kurang (K)	≤ 60

Sumber: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan (2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei-Juni 2024, hasil peneltian ini terbagi dalam dua tahap yaitu: 1) hasil pra tindakan, 2) hasil pelaksanaan tindakan.

Hasil Pra Tindakan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres 1 Tatura. Sebelum melakukan tindakan, peneliti meminta izin terlebih dahulu kepada kepala sekolah, dan mempersiapkan instrument yang akan dibutuhkan dalam penelitian, mengumpulkan informasi terkait proses pembelajaran siswa di kelas IV, informasi yang diperoleh diharapkan dapat membantu dalam pelaksanaan tindakan yang akan dilakukan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 23 siswa yang terdiri dari 12 orang siswa laki-laki dan 11 orang siswa perempuan.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan berbasis *Project Based Learning* dengan menggunakan pendekatan STEAM. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, siklus I yang dilaksanakan 2x pertemuan dan siklus II dilaksanakan 2x pertemuan. Pra tindakan merupakan kegiatan yang dilakukan

sebelum penelitian memasuki tahapan siklus I dan II. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan informasi awal yang ada di lapangan seperti kondisi peserta didik, pendidik, ruang kelas, dan komponen lain yang terdapat dalam proses pembelajaran.

Kegiatan pra tindakan dilaksanakan pada Rabu, 28 Mei 2024. Sebelum melaksanakan pembelajaran, siswa dikondisikan duduk rapi sesuai dengan tempat duduknya masing-masing. Setelah itu, siswa diminta membaca buku seni musik tentang alat musik melodis dan tangga nada. Kegiatan pembelajaran berjalan kondusif, walaupun ada beberapa siswa yang mengganggu temanya namun siswa yang lainya sangat fokus mengikuti pembelajaran sampai waktunya habis. Dari pengamatan yang peneliti lakukan dapat dilihat siswa hanya membaca buku yang menunjukan siswa kurang mampu dalam mengeksplor kreativitas yang mereka miliki.

Hasil Tindakan Siklus 1

Tahap Perencanaan

Dalam tahap perencanaan, peneliti menyiapkan semua keperluan yang dibutuhkan saat penelitian. Adapun beberapa hal yang perlu disiapkan yaitu: Modul Ajar (Siklus I), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi aktivitas guru, dan lembar observasi kreativitas siswa, semuanya dapat dilihat pada lampiran.

Tahap Pelaksanaan (Tindakan)

Tahap pelaksanaan tindakan pada siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 29 dan 31 Mei 2024, peneliti bertindak sebagai guru di bantu oleh wali kelas IV. Pada saat proses pembelajaran peneliti menggunakan model pembelajaran berbasis PjBL dengan menggunakan pendekatan STEAM dengan materi alat musik melodis sederhana. Adapun langkah-langkah model pembelajaran berbasis PjBL yaitu Pendahuluan, Kegiatan inti yang terdiri dari Penentuan Pertanyaan Mendasar *(Start With the Essential Question)*, Mendesain Perencanaan Proyek *(Design a Plan for the Project)*, Menyusun Jadwal *(Create a Schedule)*, Memonitor siswa dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*), Menguji Hasil (*Asses the Outcome*), Mengevaluasi Pengalaman *(Evaluate the Experience)*, dan terakir Penutup.

Observasi Tindakan Siklus 1

Observasi dilakukan selama pelaksanaan tindakan. Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan yang dilakukan pada pertemuan pertama dan kedua siklus I. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru, aktivitas siswa serta kreativitas siswa dalam proses pembelajaran seni musik. Dalam melakukan observasi peneliti dibantu oleh wali kelas IV sebagai observer untuk mengamati aktivitas guru dan siswa dideskripsikan sebagai berikut:

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Observasi aktivitas guru dilakukan oleh wali kelas IV dengan menggunakan observasi yang telah disediakan. Observasi terhadap aktivitas guru dimulai dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran pertemuan siklus I. Observasi aktivitas guru bertujuan untuk melihat kesesuaian serta peningkatan aktivitas guru dalam pembelajaran sesuai model pembelajaran berbasis PjBL dengan menggunakan pendekatan STEAM.

Tabel 2. Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No	Aspek Perolehan	Nilai
1	Jumlah siswa	23
2	Jumlah skor penilaian seluruh aspek	65
3	Jumlah skor maksimum seluruh aspek	76
4	Skor persentase	85,52%
5	Kategori	Baik

Berdasarkan tabel 2 hasil observasi aktivitas guru pada siklus I ada beberapa aspek yang diamati bernilai sangat baik dan ada beberapa aspek yang perlu ditingkatkan lagi. Adapun aspek yang perlu ditingkatkan pada siklus I, pada aspek melakukan pengawasan terhadap pelaksanaan proyek guru mendapatkan poin 3 karena guru masih terbatas membimbing dan mengarahkan

pembelajaran berkelompok dalam membuat proyek. Keberhasilan tindakan pada aktivitas guru siklus I diperoleh skor persentase 85,52% atau berada dikategori baik.

2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Pada lembar observasi aktivitas siswa, sasaran utamnya yaitu melibatkan aktivitas siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Pada saat proses pengamatan dilakukan oleh guru kelas IV B. Data hasil observasi aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No	Aspek Perolehan	Nilai
1	Jumlah siswa	23
2	Jumlah skor penilaian seluruh aspek	16
3	Jumlah skor maksimum seluruh aspek	23
4	Skor persentase	69,56%
5	Kategori	Tuntas

Berdasarkan tabel 3 observasi aktivitas siswa diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan guru dan siswa pada siklus I pada pertemuan pertama diperoleh skor persentase sebesar 69,56% atau berada dikategori cukup. Karena ada beberapa faktor yang menjadi kendala diantaranya yaitu pada aspek apersepsi rata-rata mendapatkan poin 2 karena siswa dalam apersepsi tidak semua berani menjawab pertanyaan guru.

3) Hasil Observasi Kreativitas Siswa

Pada lembar observasi kreativitas siswa, sasaran utamnya yaitu melibatkan aktivitas siswa dalam beraktivitas saat proses pembelajaran berlangsung. Pada saat proses pengamatan dilakukan oleh guru kelas IV B. Data hasil observasi aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Observasi Kreativitas Siswa

No	Aspek Perolehan	Nilai
1	Jumlah siswa	23
2	Jumlah skor penilaian seluruh aspek	15
3	Jumlah skor maksimum seluruh aspek	23
4	Skor persentase	65,21%
5	Kategori	Tuntas

Berdasarkan tabel 4 observasi kreativitas siswa diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan guru dan siswa pada siklus I pada pertemuan pertama diperoleh skor persentase sebesar 65,21% atau berada dikategori cukup. Karena ada beberapa faktor yang menjadi kendala diantaranya yaitu pada aspek keterampilan berpikir luwes siswa rata-rata mendapatkan poin 2 karena siswa masih susah dalam memikirkan konsep proyek secara luas.

Refleksi Tindakan Siklus I

1. Aktivitas Siswa

Siswa kurang disiplin dalam kelas, masih sering ribut pada saat guru menjelaskan, karena ini pertama kalinya siswa ditampilkan video pada saat pembelajaran seni musik sehingga mereka sangat antusias. Pertemuan selanjutnya diharapkan guru lebih mampu mendisiplinkan kondisi kelas dan membuat siswa lebih tenang dalam proses pembelajaran.

2. Aktivitas Guru

Guru kurang mampu dalam mengendalikan kondisi kelas hal ini dikarenakan penggunaan video pembelajaran baru pertama kali dilakukan sehingga siswa begitu aktif dalam menyampaikan sesuatu yang mereka lihat dalam video, baik hal yang penting maupun hal yang tidak penting dalam video sehingga kondisi kelas menjadi sedikit ribut. Pada Pertemuan selanjutnya guru diharapkan mampu membimbing siswa agar bisa memahami materi pembelajaran.

3. Kreativitas Siswa

Terdapat beberapa siswa yang tidak ikut dalam pengerjaan proyek bahkan hanya rebut ketika pengerjaan proyek. Pertemuan selanjutnya guru diharapkan mampu lebih mengawasi dan membimbing siswa dalam pengerjaan proyek agar mampu bekerja sama.

Hasil Tindakan Siklus II

Tahap pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 10 dan 12 Juni 2024, peneliti bertindak sebagai

guru di bantu oleh guru selaku wali kelas IV. Pada saat proses pembelajaran peneliti menggunakan model pembelajaran berbasis PjBL dengan menggunakan pendekatan STEAM dengan materi alat musik melodis sederhana.

Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 10 dan 12 Juni 2024, peneliti bertindak sebagai guru di bantu oleh wali kelas IV. Pada saat proses pembelajaran peneliti menggunakan model pembelajaran berbasis PjBL dengan menggunakan pendekatan STEAM dengan materi alat musik melodis sederhana. Adapun langkah-langkah pembelajaranya yaitu Pendahuluan, Kegiatan inti yang terdiri dari Penentuan Pertanyaan Mendasar *(Start With the Essential Question)*, Mendesain Perencanaan Proyek *(Design a Plan for the Project)*, Menyusun Jadwal *(Create a Schedule)*, Memonitor siswa dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*), Menguji Hasil (*Asses the Outcome*), Mengevaluasi Pengalaman *(Evaluate the Experience)* dan Penutup.

Observasi Tindakan Siklus II

Observasi dilakukan selama pelaksanaan tindakan. Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan yang dilakukan pada pertemuan pertama dan kedua siklus II. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru, aktivitas siswa serta kreativitas siswa dalam proses pembelajaran seni musik. Dalam melakukan observasi peneliti dibantu oleh wali kelas IV sebagai observer untuk mengamati aktivitas guru dan siswa dideskripsikan sebagai berikut:

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Observasi aktivitas guru dilakukan oleh wali kelas IV dengan menggunakan observasi yang telah disediakan. Observasi terhadap aktivitas guru dimulai dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran pertemuan siklus II. Observasi aktivitas guru bertujuan untuk melihat kesesuaian serta peningkatan aktivitas guru dalam pembelajaran sesuai model pembelajaran berbasis PjBL dengan menggunakan pendekatan STEAM.

Tabel 5**.** Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No	Aspek Perolehan	Nilai
1	Jumlah siswa	23
2	Jumlah skor penilaian seluruh aspek	74
3	Jumlah skor maksimum seluruh aspek	23
4	Skor persentase	97,36%
5	Kategori	Baik

Berdasarkan tabel 5 hasil observasi aktivitas guru pada siklus II beberapa aspek yang diamati bernilai sangat baik dan ada beberapa aspek yang perlu ditingkatkan lagi. Pada saat guru melakukan pengawasan terhadap pelaksanaan proyek yang akan dibuat, guru mendapatkan poin 3 karena guru belum mampu melaksanakan pengawasan secara maksimal dalam membuat proyek sehingga beberapa siswa bermain menggunakan bahan pembuatan proyek. Keberhasilan tindakan pada aktivitas guru siklus II diperoleh skor persentase 97,36% atau berada dikategori sangat baik dan meningkat dari siklus I.

2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Pada lembar observasi aktivitas siswa, sasaran utamnya yaitu melibatkan aktivitas siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Pada saat proses pengamatan dilakukan oleh guru kelas IV B. Data hasil observasi aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No	Aspek Perolehan	Nilai
1	Jumlah siswa	23
2	Jumlah skor penilaian seluruh aspek	18
3	Jumlah skor maksimum seluruh aspek	23
4	Skor persentase	78,26%
5	Kategori	Tuntas

Berdasarkan tabel 6 observasi aktivitas siswa diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan guru dan siswa pada siklus II pada pertemuan pertama diperoleh skor persentase sebesar 78,26% atau berada dikategori baik. Pada aspek memainkan alat musik rata-rata mendapatkan poin 3 karena

masih ada beberapa siswa yang tidak mau mencoba memainkan alat musik sesuai dengan not lagu pelangi-pelangi.

3) Hasil Observasi Kreativitas Siswa

Pada lembar observasi kreativitas siswa, sasaran utamnya yaitu melibatkan aktivitas siswa dalam beraktivitas saat proses pembelajaran berlangsung. Pada saat proses pengamatan dilakukan oleh guru kelas IV B. Data hasil observasi aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Observasi Kreativitas Siswa Siklus II

No	Aspek Perolehan	Nilai
1	Jumlah siswa	23
2	Jumlah skor penilaian seluruh aspek	18
3	Jumlah skor maksimum seluruh aspek	23
4	Skor persentase	78,26%
5	Kategori	Tuntas

Berdasarkan tabel 7 observasi kreativitas siswa diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan guru dan siswa pada siklus II pada pertemuan pertama diperoleh skor persentase sebesar 78,26% atau berada dikategori baik. Pada siklus I dapat dilihat bahwa pada pra tindakan observasi kreativitas siswa yang peneliti lakukan dilihat bahwa siswa belum memiliki kreativitas dalam pembelajaran seni musikkarena siswa belum mampu mengeksplor kreativitas mereka jika hanya membaca buku saja sehingga jika dalam pengukuran tentunya belum mencapai kriteria ketuntasan sekolah. Setelah dilakukannya tindakan observasi kreativitas siswa pada siklus I melalui pembelajaran berbasisi PjBL dengan pendekatan STEAM memperoleh skor persentase sebesar 68,18% yang artinya memenuhi kriteria ketuntasan. Ketika dilakukan kembali siklus II untuk memastikan tingkat kreativitas siswa memperoleh skor persentase sebesar 78,26% yang mengalami kenaikan dari siklus I ke siklus II.

Refleksi Tindakan Siklus II

1. Aktivitas Guru

Aktivitas guru pada siklus II ini sudah mengalami peningkatan yaitu Guru sudah mampu melakukan adaptasi dengan siswa, sudah mampu mengkondisikan kelas, sudah menguasai kelas dengan baik, dan dalam penyampaian materi guru sudah tidak kaku lagi. Untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran didukung dengan meningkatkan aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran, dan melakukan adaptasi dengan siswa dan pada siklus II guru sudah berhasil memperbaiki aspek-aspek yang masih kurang pada siklus I sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

2. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dalam pembelajaran sudah meningkat karena siswa sudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Didalam kelas guru juga sudah mampu mendisiplinkan siswa, sehingga siswa fokus kemateri dalam proses pembelajaran siswa juga sudah mampu menyampaikan pendapatnya dan mau bertanya tentang aturan dan prosedur proyek yang belum dipahami pada saat proses pembelajaran. Pertemuan selanjutnya Guru diharapkan mampu membimbing siswa agar bisa memahami materi pembelajaran. Pada saat pembagian kelompok siswa sudah tidak perlu diatur lagi mereka sudah tau anggota kelompoknya masing-masing. Guru sudah mampu membuat siswa bisa belajar kelompok dengan baik. Pada akhir pembelajaran siswa sudah mampu membuat kesimpulan. Dalam hal ini guru sudah mampu memberikan bimbingan kepada siswa dalam membuat kesimpulan.

3. Kreativitas Siswa

Kreativitas siswa dari siklus I ke siklus II telah mengalami peningkatan yaitu dari 65,21% menjadi 78,26% dan memenuhi kriteria ketuntasan. Model pembelajaran berbasis PjBL dengan menggunakan pendekatan STEAM dimana siswa mampu menggabungk-an berbagai ilmu dalam suatu proyek mata pelajaran seni musik mulai dari sains,teknologi, teknik, seni dan matematika untuk membuat siswa lebih kreatif dan tidak bosan dalam pembelajaran karena belajar

menggunakan teknologi seperti video pembelajaran serta melakukan secara langsung proyek dengan bekerja tim sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi seni musik yaitu membuat alat musik melodis sederhana dari botol kaca.

Pembahasan

1) Kreativitas Siswa

Pada pra tindakan peneliti mengamati siswa mash kurang dapat mengeksplor kreativitas yang mereka miliki karena hanya diminta membaca buku. Pada siklus I kreativitas siswa mencapai 65,21% dengan 15 orang yang memenuhi kriteria ketuntasan dari 23 jumlah siswa keseluruhan. Pada siklus II mengalami peningkatan 78,26% dengan 18 siswa yang tuntas dari 23 jumlah siswa keseluruhan. Meningkatanya hasil belajar karena pada saat proses pembelajaran berlangsung guru sudah menerapkan model pembelajaran berbasis PjBL dengan menggunakan pendekatan STEAM.

Melalui belajar tim/kelompok mampu membantu siswa untuk memahami materi dan juga bagaimana cara bekerja sama dengan orang lain. Siswa dilatih untuk saling membantu teman untuk memahami materi secara bersama-sama. Selanjutnya dalam presentasi kelompok siswa dilatih untuk berani menyampaikan sesuatu didepan umum bersama kelompok dan bagaimana cara presentasi hasil karya yang baik. Dari hal-hal tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunaan model pembelajaran berbasis PjBL dengan pendekatan STEAM dapat meningkatkan kreativitas siswa relevan dengan penelitian (Salma et al., 2024).

2) Aktivitas Guru

Pengamatan terhadap aktivitas guru dalam proses pembelajaran pada siklus I dilakukan oleh wali kelas IVA. Hasil dari aktivitas pembelajaran yang dilakukan selama dua siklus sudah menunjukan adanya peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari skor yang diperoleh pada siklus I yaitu 85,52%. Hal ini menunjukan bahwa hasil aktivitas mengalami peningkatan. Pada siklus 1 hasil observasi aktivitas guru masih ada beberapa aspek yang perlu ditingkatkan oleh guru dalam proses mengajar. Pada siklus II diharapkan guru lebih mampu menguasai kelas agar lebih tenang dan kondusif selain itu guru juga diharapkan lebih mampu membangun pengetahuan awal siswa agar siswa lebih aktif dalam bertanya, guru sudah mampu membuat siswa menyampaikan pendapatnya pada saat melakukan presentasi kelompok.

Hasil aktivitas guru pada siklus II yaitu 97,36% dengan kategori sangat baik. Data tersebut menunjukan bahwa aktivitas guru dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis PjBL dengan menggunakan pendekatan STEAM mengalami peningkatan sangat baik. Guru sudah memperbaiki aspek-aspek yang kurang pada siklus I.

3) Aktivitas Siswa

Pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam proses pembelajaran pada siklus I dan siklus II dilakukan oleh guru kelas IVB. Hasil aktivitas siswa pada siklus I belum memenuhi ketuntasan aktivitas siswa. Hal ini terlihat jelas dari hasil analisis aktivitas siswa pada siklus I yaitu 69,56% dengan kategori kurang. Siswa juga masih kurang dalam bekerja sama dengan tim karena masih ada yang dalam pengerjaan proyek siswa justru ada yang hanya diam sehingga ketika presentasi laporan hasil karya siswa masih ada yang kebingungan. Oleh karena itu, pada siklus II diharapkan guru mampu melakukan adaptasi dengan dengan siswa dan mengarahkan siswa bagaimana bekerja sama dengan tim dalam belajar dan membuat suatu proyek.

Hasil aktivitas siswa pada siklus II sudah mengalami peningkatan yang baik yaitu sebesar 78,26% dengan kategori baik, guru telah memperbaiki beberapa aspek yang kurang pada siklus I. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya hasil aktivitas siswa dari siklus I sebesar 69,56% dan pada siklus II sebesar 78,36%, sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa melalui penerapan model pembelajaran

berbasis PjBL dengan pendekatan STEAM mengalami peningkatan yang sangat baik relevan dengan (D. P. Sari et al., 2023).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti laksanakan tentang meningkatkan kreativitas siswa melalui pembelajaran seni musik barang bekas berbasis PjBL dengan pendekatan STEAM *(Sains, Technology, Engineering, Art and Mathematic)* kelas IV SD Inpres 1 Tatura dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis PjBL dengan pendekatan STEAM *(Sains, Technology, Engineering, Art and Mathematic)* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni musik. Meningkatnya kreativitas siswa, aktivitas guru dan aktivitas siswa dikarenakan model pembelajaran berbasis PjBL dengan pendekatan STEAM adalah model pembelajaran yang menghasilkan suatu proyek, dibuat dengan menggunakan pendekatan yang merupakan gabungan dari beberapa ilmu pengetahuan yaitu sains, teknologi, teknik, seni dan matematika sehingga menghasilkan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan serta membantu siswa untuk lebih berfikir kritis.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada ibu Kepala Sekolah, Wali Kelas IV serta semua guru dan staf SD Inpres 1 Tatura atas izin, waktu, dan juga bantuanya selama melaksanakan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, S., Nasirun, M., & D., D. (2019). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Bermain Dengan Barang Bekas. *Jurnal Ilmiah Potensia*, *3*(1), 24–33. Https://Doi.Org/10.33369/Jip.3.1.24-33

Anggraini, D. L., Yulianti, M., Faizah, S. N., & Pandiangan, A. P. B. (2022). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial (JIPSI)*, *1*(3), 291–298.

Anjaruni, T., Amanda, A. R., Mustanti, A., Arista, P., & Kukuh Budi, D. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Barang Bekas Dalam Pembuatan Miniatur Rumah Bagi Peserta Didik SDN Pekutan Bayan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (Jpkmn)*, *3*(2), 256–263. Http://Ejournal.Sisfokomtek.Org/Index.Php/Jpkm/Article/View/781

Atiaturrahmaniah, Aryana, I. B. P., & Suastra, I. W. (2022). Peran Model Science, Technology, Engineering, Arts, And Math (STEAM) Dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Dan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, *7*(2), 368–375.

Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *3*(1), 15–22. Https://Doi.Org/10.36835/Au.V3i1.475

Fitrianingsih, L., & Suryo, T. S. (2017). Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Pemanfaatan Barang Bekas Dengan Hiasan Kain Flanel. *Journal Of Social Empowerment*, *02*(1).

Hartono, D. P., & Asiyah, S. (2018). Pjbl Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa: Sebuah Kajian Deskriptif Tentang Peran Model Pembelajaran Pjbl Dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang*, *2*(1), 1–11. Https://Jurnal.Univpgri-Palembang.Ac.Id/Index.Php/Prosiding/Index

Hasanah, A., Hikmayani, A. S., & Nurjanah, N. (2021). Penerapan Pendekatan STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, *5*(02), 275–281.

Lindawati, S. D., Fatmariyanti, & Maftukhin, A. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan*

Kreativitas Siswa Man I Kebumen. *3*(1), 42–45. Https://Doi.Org/10.2991/Seadric-17.2017.81

Martina Lona, J. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, *4*(2), 90–95. Https://Doi.Org/10.17977/Um022v4i22019p090

Parniati, W., Hadi, Y. A., Hamdi, Z., & Husni, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis STEAM Pada Pembelajaran Tematik Integratif Di Kelas IV MI NW Ajan Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *5*(2), 6170–6176. Https://Jptam.Org/Index.Php/Jptam/Article/View/1925/1702

Rianduli, R., & Sianturi, E. (2023). Metode Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Seni Musik Di SMA Negeri 4 Manado. *Clef: Jurnal Musik Dan ...*, *4*(1), 33–52. Https://Www.Ejournal-Iakn-Manado.Ac.Id/Index.Php/Clef/Article/View/1393

Salma, R., Cahya, A. N., & Rifqoh, S. M. (2024). STEAM Approach To Project Based Learning To Increase Student Creativity. *Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan IPA*, *10*(1), 1–12.

Saputri, E. M. (2021). *Pengembangan E-Modul Berbasis Steam (Science, Technology, Engineering, Arts Dan Mathematic) Dilengkapi Multimedia Pada Materi Sistem Koordinasi Kelas Xi Mipa Sma N 1 Rambatan.*

Sari, D. P., Hasanah, D., & Barriyah, I. Q. (2023). The Model Pembelajaran Berbasis STEAM Projek Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Siswa. *Edukasi: Jurnal Penelitian ...*, *15*(02), 165–180. Https://Journal.Unimma.Ac.Id/Index.Php/Edukasi/Article/View/10489%0Ahttps://Journal.Unimma.Ac.Id/Index.Php/Edukasi/Article/Download/10489/4728

Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal VARIDIKA*, *30*(1), 79–83. Https://Doi.Org/10.23917/Varidika.V30i1.6548

Suprayitno, S., Wiryanto, W., Fauziddin, M., & Julianto, J. (2023). Inovasi Guru Dalam Pembelajaran Seni Musik Untuk Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(3), 3117–3126. Https://Doi.Org/10.31004/Obsesi.V7i3.4703

Wijayanti, F., Chamidah, D., Hasyda, S., Muhammadong, Saraswati, S., Muhsam, J., Listiyani, L. R., Rahmawati, H. K., Yanuarto, W. N., Maiza, M., Tarjo, & Astuti. (2021). Penelitian Tindakan Kelas Panduan Lengkap Dan Praktis. In *Diterbitkan Oleh Penerbit Adab CV. Adanu Abimata* (Issue Mi).

Wiyono, H. D. (2020). Kreativitas Dan Inovasi Dalam Berwirausaha. *Jurnal USAHA*, *1*(2), 19–25. Https://Doi.Org/10.30998/Juuk.V1i2.503

Yasiro, L. R., Wulandari, F. E., & Fahmi, F. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pada Materi Pemanasan Global Berdasarkan Prestasi Siswa. *Journal Of Banua Science Education*, *1*(2), 69–72. Https://Doi.Org/10.20527/Jbse.V1i2.11