Implementasi *Tri-N* Pada Mata Pelajaran Seni Rupa Melalui Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Dimensi Kreatif

Ika Puji Setyarini
Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia ardanika86@gmail.com

Banun Havifah Cahyo Khosiyono
Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia banun@ustjogja.ac.id

Ebi Biya Praheto
Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia ebi@ustjogja.ac.id

Abstrak

Kreativitas murid dalam berekspresi menyampaikan gagasan, bertanya kritis, dan menghasilkan karya orisinal masih rendah. Murid takut melakukan kesalahan, mendapat nilai rendah, membuat sesuatu yang berbeda, dan mencoba hal baru. Tidak jarang murid tidak diberikan pilihan belajar dan berkarya sesuai dengan gagasannya yang orisinal. Penelitian ini bertujuan meningkatkan dimensi kreatif murid pada mata pelajaran Seni Rupa melalui pembelajaran berbasis *Project Based Learning* terintegrasi ajaran Tamansiswa, yaitu *Tri-N*. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini mendeskripsikan implementasi ajaran Tri-N dalam meningkatkan kreativitas murid pada pembelajaran seni rupa di SD. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Sariharjo dengan subjek 21 murid. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, rubrik pengamatan sikap kreatif, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada kreativitas murid kelas IV dengan membandingkan data awal ketika observasi dengan data penilaian akhir proyek. Data observasi menunjukan 12 anak dari 21 responden atau 57,14% membuat karya masih sesuai contoh atau gambar milik teman. Data dari penilaian akhir menunjukkan 18 anak dari 21 responden atau 85,71% sudah menunjukkan kreativitas dengan kategori baik dan sangat baik dalam berkarya. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendekatan *Tri-N* mampu meningkatkan kreativitas murid pada mata pelajaran Seni Rupa berbasis proyek.

Kata Kunci: Dimensi Kreatif, *PjBL* Seni Rupa, Siswa, *Tri-N*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama kemajuan peradaban suatu bangsa. Pendidikan diharapkan dapat mencetak sumber daya manusia yang berkualitas yang beriman, berilmu, berkarakter, kreatif dan bertanggung jawab. Sumber daya manusia unggul yang dicetak melalui pendidikan yang akan menjamin keberlanjutan suatu bangsa karena memiliki daya saing dan kuat menghadapi tantangan gobal.

Menurut Ki Hadjar Dewantara, pendidikan adalah usaha kebudayaan yang bermaksud memberi bimbingan dalam hidup timbulnya jiwa raga anak didik, agar dalam garis kodrat pribadinya dan pengaruh-pengaruh lingkungannya mendapat kemajuan hidup lahir batin (Trisharsiwi et al., 2020). Salah satu tujuan pendidikan menurut Tamansiswa bertujuan membangun anak didik menjadi manusia merdeka lahir dan batin. Anak didik yang mendapatkan pendidikan diharapkan bakat dan kemampuannya tumbuh dan berkembang menurut kodrat alam. Pendidikan harus mampu

mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran. bagi murid secara aktif mengembangkan potensi dirinya.

Menurut (Nisa et al, 2019), proses pendidikan yang dilakukan di Sekolah Dasar (SD) merupakan fondasi yang akan dijadikan sebagai acuan perkembangan proses pembelajaran pada jenjang yang lebih tinggi. Proses pembelajaran tidak sekadar tranfer ilmu pengetahuan, tetapi juga nilai, pengetahuan, dan kebiasaan belajar. Masa di SD merupakan masa terjadinya pembentukan dasar kemampuan berpikir, sikap, dan kepribadian. Perkembangan murid pada masa ini antara lain berkembagnya kemampuan berpikit konkret, pembentukan sikap, internalisasi nilai, dan karakter, serta kreativitas mulai tumbuh. Pembelajaran yang kontekstual dan bermakna sangat penting diperoleh murid.

Pendidikan Indonesia menghadapi tantangan kompleks. Tuntutan penguasaan kompetensi abad ke-21, seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas menjadi faktor pendorong perbaikan sistem pendidikan yang selama ini diterapkan secara konvensional.

Pola konvensional ini memicu krisis pembelajaran yang terjadi berdampak pada menurunnya kualitas pembelajaran. Perkembangan media digital yang pesat menuntut murid untuk menguasai ilmu pengetahuan tidak hanya dengan membaca informasi dan menghafal. Murid harus mampu mengolah informasi dan memaknainya serta menghasilkan gagasan atau karya baru.

Kesenjangan efektivitas pembelajaran yang belum memberi kesempatan luas kepada guru untuk mengembangkan kreativitas murid. Keberanian murid untuk berekspresi menyampaikan gagasan, bertanya kritis, dan menghasilkan karya yang orisinal masih rendah. Beberapa penyebabnya adalah pembelajaran bersifat hafalan dan orientasi nilai akhir menjadi ukuran keberhasilan. Murid murid takut salah, takut mendapatkan nilai rendah, takut berbeda, dan takut mencoba hal baru. Semua aktivitas ditentukan oleh guru sehingga murid tidak diberikan pilihan untuk belajar dan berkarya sesuai dengan ide dan gagasannya yang orisinal.

Pembelajaran Mendalam (PM) pada implementasi Kurikulum Merdeka merupakan pendekatan pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Pendekatan ini memberikan ruang yang luas bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang kontekstual dan dinamis. Pembelajaran berkesadaran mengajak murid untuk hadir secara penuh dalam setiap aktivitas belajar. Pembelajaran bermakna dalam PM memastikan materi yang diajarkan relevan dengan kehidupan nyata murid agar memotivasi murid untuk berpikir kritis dan analistis dalam memecahkan masalah. Suasana belajar yang menggembirakan menjadi prinsip utama PM. Pembelajaran dirancang penuh dengan antusiasme. Dalam suasana belajar yang menggembirakan ini, murid termotivasi untuk mengeksplorasi ilmu pengetahuan dengan semangat dan keinginan mendalam yang membebaskan mereka dari rasa takut dan memungkinkan mereka untuk berekspresi, berpikir kritis, dan berkreasi tanpa hambatan (Kemendikdasmen, 2025).

Pembelajaran Mendalam di Indonesia menghasilkan delapan dimensi profil lulusan murid yang salah satunya yaitu, kreativitas. Dimensi profil lulusan kreativitas adalah individu yang mampu berpikir secara inovatif, fleksibel, dan orisinal dalam mengolah ide atau informasi untuk menciptakan solusi yang unik dan bermanfaat (Kemendikdasmen, 2025). Murid dapat melihat masalah dari berbagai sudut pandang, menghasilkan banyak gagasan, serta menemukan dan mengembangkan alternatif solusi yang efektif. Murid yang memiliki kreativitas cenderung berpikir di luar kebiasaan. Murid memiliki Ide-ide secara mendalam, serta dapat memodifikasi atau menciptakan sesuatu yang orisinal, bermakna, dan memiliki dampak positif bagi lingkungan sekitar.

Penelitian ini menerapkan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) yang terintegrasi dengan pembelajaran *deep learning* dan ajaran Tri-N. Menurut Whesli et al. (2024), PjBL menekankan pembelajaran berpusat pada murid dan berorientasi pada pemberian tugas/ projek kepada murid untuk berkarya dan berkreasi secara maksimal. Tamansiswa melalui ajaran Tri-N (*Niteni*, *Nirokke*, *Nambahi*) dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas murid. Tri N terdiri atas *niteni*, *nirokake* dan *nambahi* menyatakan bahwa untuk mempelajari segala sesuatu bisa ditempuh dengan cara

"mengenali dan mengingat" sesuatu yang dipelajari (*niteni*), menirukan sesuatu yang dipelajari (*nirokake*), serta mengembangkan sesuatu yang dipelajari (*nambahi*) (Triharsiwi et al, 2020).

Niteni berasal dari kata dasar "titen" yang menunjuk pada kemampuan untuk secara cermat mengenali dan menangkap makna (sifat, ciri, prosedur, kebenaran) dari suatu obyek (Rahayu et al., 2017). Fase *Niteni* murid mengamati dengan cermat dan memperhatikan dengan saksama penjelasan guru tentang objek yang sedang dipelajari. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing secara aktif murid untuk mengamati dan mencermati secara mendalam. Guru juga memfasilitasi lingkungan belajar bagi murid untuk mengamati dan mengekplorasinya. Murid akan mengoptimalkan indera penglihatan, pendengaran, perasa, dan peraba. *Niteni* berarti memperhatikan, mengamati, atau menyimak. Dalam hal ini, murid memperhatikan, melakukan pengamatan, membaca atau mendengarkan dengan teliti, meraba, merasakan dengan pancainderanya.

Niroke atau *niruaken* berarti meniru. Murid mencontoh, menirukan, melakukan sesuatu yang sama dengan hal atau sesuatu yang diamati. Sedangkan *Nambahi* berarti menambahkan. Murid berusaha menambah, menyesuaikan, melakukan perubahan, atau mengurangi model yang ditiru sesuai dengan kreativitas masing-masing. Guru pada fase *nirokake* memastikan siswa sudah memahami dengan baik apa yang disampaikan. Jika murid tidak dapat meniru, guru perlu memberikan penjelasan ulang agar anak mampu meniru dengan baik apa yang telah dipaparkan. Jika siswa mampu meniru dengan baik pada fase ini, fase *niteni* terbukti berjalan sesuai tujuan.

Fase terakhir dari ajaran Tri-N adalah *nambahake*. Di sinilah kebebasan siswa dalam berkreativitas ditunjukkan. Titik akhir ajaran Tri-N, bukan sekadar aktivitas meniru. Murid pada fase *nambahake* sudah melakukan penambahan dengan melengkapi, menyempurnakan sesuai keinginan individu. Murid mengolah, mengubah, memodifikasi, menginovasi, memperbaiki, menambah, mengurangi, dan proses berpikir kreatif dalam rangka memunculkan unsur pembeda, yaitu asas kebaruan (Nisa et al., 2019).

Kreativitas merupakan sebuah kemampuan yang dimiliki setiap individu untuk menghasilkan gagasan-gagasan baru dalam memecahkan suatu masalah dan menemukan solusi (Mery et al., 2022). Kreativitas perlu dikembangkan karena mempengaruhi cara berpikir murid dalam belajar. Menurut Munandar (2024), karakteristik murid kreatif adalah terbuka terhadap pengalaman baru, lentur dalam bersikap, berani dalam mengungkapkan pemikiran, menghargai imajinasi, memiliki ketertarikan tinggi terhadap kegiatan-kegiatan kreatif, memiliki tingkat percaya diri yang tinggi terhadap gagasan atau idenya sendiri, mandiri, dan memiliki inisiatif yang tinggi, dan berani mengambil keputusan. Fokus penelitian ini adalah karakter kreativitas yang ditunjukkan murid, yaitu kemampuan dalam berinovasi, mengungkapkan ide atau pendapat, dan menyampaikannya kepada orang lain.

Pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan murid. Model pembelajaran ini menjadi pedoman sistematik langkah-langkah pembelajaran dalam memberikan pengalaman belajar yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Hal ini dilakukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Model pembelajaran *Project Based Learning* dapat mendukung kreativitas murid dan diharapkan dapat menstimulus agar lebih berani menunjukkan kreativitas mereka dalam kegiatan pembelajaran (Lestari et al., 2023). Model *Project Based Learning* (PJbL) ditempuh melalui sintaks (1) mendefinisikan pertanyaan/masalah dasar; (2) merancang rencana proyek; (3) mengatur jadwal; (4) memantau kemajuan siswa serta proyek; (5) menilai hasil; (6) mengevaluasi pengalaman dan refleksi (Almulla, 2020).

Salah satu mata pelajaran yang mengakomodasi kreativitas adalah Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Mata pelajaran ini meliputi aspek seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan. SBdP bukan hanya sekedar materi namun juga terdapat bagian yang memiliki andil dalam pembentukan kepribadian seorang anak sebagai dasar dalam pembentukan akhlak terpuji dan keperibadian yang baik. Fungsi dan tujuan SBdP yaitu dapat mengembangkan sikap siswa, kemampuan yang dimiliki siswa, dan semangat

daam berkarya, sehingga menciptakan generasi-generasi yang kreatif dan mampu berpikir kritis dalam menghadapi era digital ini (Pitriani, 2020).

Seni Rupa pada pelaksanaan Kurikulum Merdeka dengan pendekatan pembelajaran mendalam memberikan pengalaman belajar murid memahami, mengaplikasi, dan merefleksi dalam berproses karya seni rupa. Mata pelajaran Seni Rupa bertujuan agar murid mampu: (1) Menunjukkan kepekaan terhadap persoalan diri dan lingkungan, dan menemukan solusi kreatif untuk menanggapi dan mengatasi masalah; (2) Mengekspresikan diri dan mengasah kreativitas melalui penciptaan karya seni rupa; (3) Memberdayakan sumber daya (alat dan bahan) yang tersedia di sekitarnya untuk menciptakan sebuah karya seni; (4) Menemukan jawaban terhadap suatu masalah atau mendapatkan gagasan untuk menciptakan karya seni melihat suatu hal melalui beberapa sudut pandang sehingga dapat menciptakan karya seni yang berdampak bagi diri sendiri dan orang lain (BSKAP, 2025).

Pembelajaran seni rupa berpusat pada murid. Murid berkemampuan menemukan dan mengembangkan gagasan, cara berkarya, dan kreativitas sesuai dengan minat, bakat, dan kecepatan belajarnya masing-masing. Fokus pembelajaran seni rupa pada pengalaman mengamati, bermain, menguji coba, merenungkan, bersimpati, berempati, mencipta, peduli, dan toleransi terhadap keragaman nilai, budaya, proses, dan karya. Murid tidak hanya sekadar berkarya sesuai keunikan dan kekhasan masing masing, namun juga memiliki sikap tanggung jawab terhadap karyanya dapat berdampak bagi diri sendiri dan orang lain.

Seni rupa terdiri atas lima (5) elemen, yaitu mengalami (*experiencing)*, merefleksikan *(reflecting),* berpikir dan bekerja artistik (*thinking and working artistically),* menciptakan *(making/ creating)*, dan berdampak *(impacting)* (BSKAP, 2025). Kelima elemen ini saling mempengaruhi dan mendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran seni rupa di SD. Murid yang berproses kreatif akan merefleksikan pengalamannya sehingga terbiasa berpikir dan bekerja artistik. Refleksi ini menjadi acuan dalam memberdayakan sumber daya yang dimiliki untuk mencipta karya yang berdampak bagi diri sendiri dan orang lain.

Pembelajaran Seni Rupa menerapkan tiga metode, yaitu mencontoh, demonstrasi/ eksperimen, dan ekspresi bebas. Metode mencontoh dilakukan dengan mengajak murid mencontoh keterampilan atau tindakan yang telah diperagakan oleh pendidik. Metode ini dapat digunakan di awal pembelajaran, sebelum beranjak pada tahapan memodifikasi. Metode demonstrasi/ eksperimen dilakukan oleh guru dengan memperagakan proses pembuatan suatu karya dan kemudian murid mencoba cara atau langkah yang akan diikuti dalam berkarya. Metode ekspresi bebas mengarahkan murid menuangkan imajinasi dalam bentuk seni rupa. Peran guru pada metode ini sebagai fasilitator yang membagikan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan murid dalam berkarya.

Menurut BSKAP (2025) menguraikan asesmen yang dilakukan dalam pembelajaran seni rupa berupa asesmen formatif dan sumatif. Asesmen pada pelajaran Seni Rupa bersifat formatif selama pembelajaran karena terkait dengan proses mengalami (mencoba/menguji coba dan memahami konsep), menciptakan/ mengaplikasi, dan berefleksi secara berkelanjutan. Asesmen harus selaras dengan tujuan pembelajaran dan terukur dengan jelas. Murid menerima umpan balik dari pendidik mengenai perkembangan kompetensinya, untuk kemudian melakukan perbaikan dan kembali menerima umpan balik mengenai hasil perbaikan yang dilakukannya tersebut. Asesmen sumatif pada pembelajaran Seni Rupa menilai hasil perkembangan akhir setelah melalui serangkaian asesmen formatif. Penilaian harus berdasarkan pada tujuan pembelajaran, kriteria ketercapaian, dan proses berkreasi murid (BSKP, 2025). Teknik asesmen yang disarankan dalam Seni Rupa adalah unjuk kerja dan portofolio karena capaian pembelajaran yang dituju adalah proses kreatif dan hasil karya seni rupa.

Pembelajaran seni rupa kelas IV yang akan dilaksanakan mencakup elemen menciptakan (*making/cerating)* dengan capaian pembelajaran membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan/ atau hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar melalui pengembangan imajinasi. Murid mengaplikasikan unsur seni rupa, prinsip desain, teknik dan/atau gaya seni rupa yang telah dipelajari untuk menghasilkan karya seni rupa berdasarkan

gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini mendeskripsikan implementasi ajaran Tri-N dalam meningkatkan kreativitas murid melalui pembelajaran seni rupa di SD. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Sariharjo dengan subjek 21 murid. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, rubrik pengamatan sikap kreatif, wawancara, dan dokumentasi. Waktu penelitian 5 kali pertemuan.

Hasil observasi akan digunakan untuk memperoleh data kegiatan pembelajaran berbasis proyek yang terintegrasi Tri-N dalam pembelajaran seni rupa. Implementasi ajaran ketamansiswaan Tri-N pada mata pelajaran Seni Rupa melalui *Model Project Based Learning* (PJBL) ditempuh melalui tahapan (1) mendefinisikan pertanyaan/masalah dasar; (2) merancang rencana proyek; (3) mengatur jadwal; (4) memantau kemajuan siswa serta proyek; (5) menilai hasil; (6) mengevaluasi pengalaman dan refleksi mampu menumbuhkan kerja sama dan kreativitas (Setiawan et al., 2021). Instrumen yang digunakan dalam kegiatan observasi yaitu lembar observasi proses pembelajaran dan lembar observasi pengamatan peningkatan aspek kreativitas murid.

Teknik wawancara dilakukan untuk mendapatkan data pelaksanaan implementasi guru dan murid. Instrumen wawancara berupa lembar pedoman wawancara yang berisi pertanyaan yang akan diajukan kepada guru dan murid. Teknik dokumentasi mengambil data berupa foto aktivitas kegiatan kreativitas murid dalam proses pembelajaran, hasil karya, dan catatan refleksi.

Analisis data yang diperoleh menggunakan teknik analisis Milles and Huberman. Tahapan analisis ini yang terdiri dari reduksi data, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan mengobservasi pembelajaran dan sikap kreatif murid. Data yang diperoleh kemudian disajikan dalam bentuk narasi secara sistematis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Observasi dilakukan dengan pengamatan pembelajaran Seni Rupa di kelas IV. Hasil obeservasi menunjukkan kreativitas murid belum berkembang optimal. Proses menggambar pakaian tidak ada kendala berarti karena sudah ada contoh yang ditunjukkan. Instruksi guru juga jelas bahwa karya yang dibuat murid merupakan pengembangan kreativitas masing-masing. Selama proses pengerjaan, beberapa murid menujukkan keraguan dengan instruksi yang sudah disampaikan dengan menanyakan kembali berkaitan dengan bentuk, warna, ukuran disamakan dengan contoh atau tidak. Ada juga yang dengan hasil karyanya benar atau salah jenis pakaiannya, ukuran, dan warnanya. Adapun hasil tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. Proses pembuatan karya dan hasilnya

Gambar 1. menunjukkan proses menggambar dengan mencontoh gambar yang ada pada buku. Hasil karya murid sebanyak 14 dari 21 anak menunjukkan kesamaan dengan contoh di buku dan hasil karya murid lainnya, baik bentuk maupun pewarnaan.





Gambar 2. Proses pembuatan karya dan hasilnya

Hasil karya 7 murid menunjukkan sudah mengembangkan imajinasi. Karya ini memiliki detail unsur garis warna, bentuk dan tekstur. Karya juga memadukan warna-warna yang harmonis sesuai dengan imajinasi masing-masing.

Wawancara dilakukan setelah murid menyelesaikan karyanya. Saat murid ditanya

bagaimana perasaan mengikuti kegiatan pembelajaran hari ini. Salah satu murid LZ menjawab, *"Senang sekali karena bisa membuat baju seperti yang saya impikan."*
Saat mengajukan kepada siswa yang gambarnya mirip dengan temannya, murid FA menjawab, *"karena gambarnya bagus jadi ikutan,"*

Berikut hasil Penilaian Aspek Kreatif Pembelajaran 1 dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Penilaian Awal Kreativitas Siswa

Kriteria Penilaian	Jumlah Penilaian Tiap Indikator		Jumlah Skor
	1	2	
4 (Sangat Baik)	5	3	8
3 (Baik)	4	14	18
2 (Cukup)	12	4	16
1 (Kurang)	0	0	0
Jumlah Responden	21	21	

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa pada pembelajaran satu, sikap kreatif belum muncul secara optimal karena jumlahnya sama antara kategori baik dan cukup baik, yaitu 16 anak. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa penjelasan guru yang jelas dan detail mudah dipahami oleh murid. Kebebasan berkreasi yang guru berikan kepada murid sudah dilakukan meskipun sebagian masih merespon belum optimal. Faktor kemampuan dan psikologis mempengaruhi hal ini. Berkarya masih dipandang sebagai tugas, bukan media berekspresi serta takut mencoba hal baru.

Tahap selanjutnya adalah implementasi pembelajaran berbasis proyek yang terintegrasi Tri-N. Tahap ini dilakukan pada pertemuan kedua. Tahapan PjBL yaitu pertama dengan pertanyaan/masalah dasar. Guru memberikan pertanyaan mendasar kepada murid terkait materi yang akan dipelajari. Proyek yang akan diselesaikan murid adalah membuat kostum hewan atau tumbuhan sesuai kreativitasnya. Guru memfasilitasi murid dengan menayangkan beberapa contoh kostum hewan dan tumbuhan beserta cara pembuatannya. Implementasi ajaran Tri N dalam proses pembelajaran dilakukan dengan guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk melakukan kreativitas dalam menyampaikan pertanyaan, ide atau pendapat.

Tahap kedua merancang rencana proyek penyusunan desain proyek. Murid diberikan kebebasan untuk merancang kostum yang akan dibuat. Rancangan berupa sketsa, alat dan bahan, detil bagian kostum, dan warna yang akan digunakan. Pada tahapan pembelajaran yang kedua murid *niroake* atau menirukan apa yang telah dipahami, atau tindak lanjut dari proses *niteni*. *Niroake* adalah aktivitas menirukan dari apa yang dilihat, didengar, dirasakan dalam bentuk contoh atau teladan yang baik (Nisa et al., 2019).

Tahap ketiga guru dan murid mengatur jadwal. Jadwal aktivitasnya adalah sebagai berikut: menentukan waktu pengerjaan; menentukan batas waktu pengerjaan, menentukan perencanaan baru untuk menyelesaikan proyek; memberikan bimbingan bagi murid yang menggunakan cara di luar proyek.



Gambar 3. Murid mempresentasikan sketsa yang sudah dibuat

Keempat memantau kemajuan murid serta proyek selama siswa mengerjakan proyek yang ditugaskan, guru harus aktif memonitor kegiatan mereka. Pada fase murid menyelesaikan proyek, disinilah siswa bisa *nambahi* atau menambahkan dari apa yang sudah didiskusikan atau dicontohkan. *Nambahake* merupakan sebuah titik akhir, bukan sekadar aktivitas meniru tetapi sudah ada unsur penambahan, suatu aktivitas melengkapi, menyempurnakan sesuai keinginan individu melalui mengolah, mengubah, memodifikasi, menginovasi, memperbaiki, menambah, mengurangi, dan proses berpikir kreatif dalam rangka memunculkan unsur pembeda, yaitu asas kebaruan. Adakalanya *nambahak*e tersebut dengan tujuan mulia, mewujudkan suatu temuan, atau kemungkinan atas buah makna kebaruan (Nisa et al., 2019).



Gambar 4. Murid membuat pakaian kostum

Guru memantau progres perkembangan proyek siswa bertujuan untuk menjaga agar suasana belajar tetap kondusif. Kegiatan monitor bisa dilakukan menggunakan alat perekam atau rubrik.



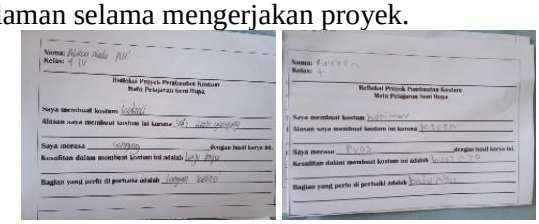
Gambar 5. Murid Menunjukkan Hasil Karya *Cosplay*

Tahap kelima menilai hasil tingkat pencapaian murid dalam menyelesaikan proyek yang ditugasnya akan diuji dan dinilai oleh guru. Pengujian dari hasil proyek murid dilakukan melalui sebuah pertunjukan *fashion show.* Kegiatan ini dilakukan dengan *road show* ke kelas-kelas. Penonton diberikan kesempatan memberikan penilaian untuk kostum terbaik. Penilaian dalam penampilan/ presentasi murid ini diharapkan bisa memberikan umpan balik bagi pemahaman murid. Hasil kinerja juga bisa digunakan oleh guru untuk menyusun strategi pada pembelajaran selanjutnya. Berikut hasil Penilaian Aspek Kreatif Akhir Pembelajaran dapat diketahui melalui tabel dibawah ini.

Tabel 2. Penilaian Akhir Kreativitas Siswa

Kriteria Penilaian	Jumlah Penilaian Tiap Indikator		Jumlah Skor
	1	2	
4 (Sangat Baik)	12	12	24
3 (Baik)	6	6	12
2 (Cukup)	3	3	6
1 (Kurang)	0	0	0
Jumlah Responden	21	21	

Tahap enam mengevaluasi pengalaman dan refleksi. Melalui kegiatan evaluasi pengalaman ini guru mampu menggali kebermanfatan dan kebermaknaan pembelajaran bagi murid. Implementasi pembelajaran ini mampu menumbuhkan kerja sama dan kreativitas murid dari kegiatan yang sudah dijalankan. Pada tahap ini guru melakukan diskusi ringan dengan murid terkait pengalaman selama mengerjakan proyek.



Gambar 6. Refleksi Murid

Hasil penelitian menunjukkan implementasi ajaran Tri-N dalam model pembelajaran PjBL mampu meninhgkatkan kreativitas murid kelas IV pada mata pelajaran Seni Rupa. Hasil ini merupakan perbandingan data awal ketika observasi dengan data penilaian akhir proyek. Data observasi menunjukan 12 anak dari 21 responden atau 57,14% membuat karya masih sesuai contoh atau gambar milik teman. Data dari penilaian akhir menunjukkan 18 sanak dari 21 responden atau 85,71% sudah menunjukkan kreativitas dengan kategori sangat baik dalam berkarya. Peningkatan kreativitas tersebut dianalisis berdasarkan tiga indikator utama, yaitu kemampuan berinovasi, kemampuan mengungkapkan ide atau pendapat, dan kemampuan menyampaikan ide kepada orang lain.

Penelitian ini memiliki korelasi dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa keaktifan dan kreativitas murid meningkat dan penerapan ajaran *Tri-N* memberikan kemudahan dalam mempelajari SBdP (Susanti & Susanto, 2024). Murid mampu menghasilkan karya batik yang inovatif. Penelitian lainnya dilakukan oleh Ibrahim et al., (2026) yang menerapkan PjBL dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas karena memberikan ruang bagi murid mengembangkan ide dan bereksplorasi menghasilkan karya yang original. Penerapan PjBL terintegrasi *Tri-N* diteliti oleh Bhara & Retnaningsih (2026) menunjukkan bahwa kreativitas murid terihat dari kemampuan produk pembelajaran, gagasan baru, serta memodifikasi hasil pengamatan menjadi karya yang infovatif. Hal ini menunjukkan urgensi penerapan PjBL terintegrasi Tri-N menjadi kombinasi yang tepat dikembangkan dalam meningkatkan kreativitas murid dengan memberikan kebebasan sesuai dengan imajinasinya.

Implementasi ajaran Tri-N dalam penelitian merupakan kerangka pedagogis yang menuntun proses kreatif murid. Tahap *niteni* melatih murid mengamati lingkungan dan contoh karya. Hasil dari pengamatan ini memberikan referensi atau ide bagi murid untuk berkreasi. Murid mendiskusikan hasi pengamatan ini bersama guru untuk mulai menggiring murid untuk menyusun pertanyaan/masalah dasar dalam proyek ini. Tahap *nirokke*, murid mendiskusikan ide awal dan mulai mengolah gagasan tersebut dalam proses berkarya. Tahapan *nambahi* dapat menujukkan perkembangan kemampuan berinovasi murid. Murid tidak hanya mencontoh, tetapi bisa menambahkan unsur baru, memodifikasi bentuk, memilih warna, dan bereksplorasi dengan Teknik yang sudah dipeajari. Ruang inovasi juga terbukan dengan penerapan model PjBL. Murid menjadi fokus pada proses

berkarya. Hal ini sesuai dengan filosofi Ki Hajar Dewantara, yaitu proses menuntun tumbuhnya potensi anak.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ajaran ketamansiswaan *Tri-N* mampu menumbuhkan kreativitas murid pada mata pelajaran Seni Rupa yang berbasis proyek. Peningkatan kreativitas secara bertahap dari *niteni, nirokake,* dan *nambahi* mengembangkan gagasan secara mandiri. Tahap pertama, Guru memberikan pertanyaan mendasar kepada murid terkait proyek yang akan diselesaikan murid. Guru memfasilitasi murid dengan menayangkan beberapa contoh kostum hewan dan tumbuhan beserta cara pembuatannya. Implementasi ajaran Tri N dalam proses pembelajaran dengan memberikan kebebasan kepada murid untuk melakukan kreativitas dalam menyampaikan pertanyaan, ide atau pendapat.

Tahap kedua merancang rencana proyek penyusunan desain proyek, murid diberikan kebebasan untuk merancang kostum yang akan dibuat mengimplementasikan *niroake* atau menirukan apa yang telah dipahami, atau tindak lanjut dari proses *niteni.* Tahap ketiga guru dan murid mengatur jadwal yang mencakup waktu pengerjaan; batas waktu pengerjaan, menentukan perencanaan baru untuk menyelesaikan proyek; memberikan bimbingan bagi murid yang menggunakan cara di luar proyek. Keempat memantau kemajuan siswa serta proyek selama siswa mengerjakan proyek yang ditugaskan, guru aktif memonitor kegiatan mereka. Pada fase murid menyelesaikan proyek, disinilah siswa bisa *nambahi* atau menambahkan dari apa yang sudah didiskusikan atau dicontohkan.

Tahap kelima menilai hasil tingkat pencapaian murid dalam menyelesaikan proyek yang ditugasnya akan diuji dan dinilai oleh guru. Penilaian dalam penampilan/ presentasi murid ini diharapkan bisa memberikan umpan balik bagi pemahaman murid. Hasil kinerja juga bisa digunakan oleh guru untuk menyusun strategi pada pembelajaran selanjutnya. Tahap enam mengevaluasi pengalaman dan refleksi untuk menggali kebermanfatan dan kebermaknaan pembelajaran bagi murid. Pentingnya seorang guru memiliki kemampuan serta daya kreasi untuk mengimplementasikan pembelajaran Seni Rupa; ketiga peran guru dalam implementasi pembelajaran Seni Rupa melalui *model Project Based Learning* (PJbL) mendorong tumbuhnya kreativitas siswa kelas IV SDN Sariharjo.

Penerapan ajaran *Tri-N* memberikan ruang kepada murid untuk mengembangkan ide, memodifikasi karya, dan berinovasi sesuai imajinasinya melalui tahapan proses berkarya yang runtut dengan sintak *PjBL*. Dengan demikian, implementasi *Tri-N* melalui *PjBL* berimplikasi pada peningkatan dimensi kreatif murid.

Saran

Berdasarkan pemaparan di atas, saran yang direkomendasikan untuk meningkatkan kreativitas murid dengan mengimplementasikan ajaran Tri N dalam proses pembelajaran, Guru harus mampu memfasilitasi murid pada setiap fasenya secara maksimal sesuai dengan karakteristik siswa yang dihadapi. Guru memfokuskan tidak hanya pada hasil akhir, tetapi juga pada proses kreatif murid.

DAFTAR PUSTAKA

Almulla, M. A. (2020). The Effectiveness of the Project-Based Learning (PBL) Approach as a Way to Engage Students in Learning. *SAGE Open*, *10*(3). https://doi.org/10.1177/2158244020938702

Annisa, I. S., & Mailani, E. M. (2022). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Dengan Menggunakan Metode Miles Dan Huberman Di Kelas IVSd Negeri 060800 Medan Area. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, *3*(2), 6469–6477. https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0AAnalisis

Bhara, M. Y. E. D. A., & Retnaningsih, R. (2026). *Analisis Penerapan Model PJBL Berbasis Pendekatan Tri-N Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV SDK Sang Timur Yogyakarta*. *5*(2), 2473–2477.

BSKAP. (2025). *Panduan Mata Pelajaran Seni Rupa Fase A-F*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian

Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia.

Ibrahim, F. A., Kusmana, S., & Pujiatna, T. (2026). Efektivitas Model Project Based Learning dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Teks Iklan dan Poster. *Jurnalistrendi: Jurnal Linguistik, Sastra, Dan Pendidikan*, *11*(4), 723–737.

Kemendikdasmen. (2025). Pembelajaran Mendalam. In *Naskah Akademik Pembelajaran Mendalam Menuju Pendidikan Bermutu Untuk Semua*. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia.

Lestari, A. S. T., Kusumaningsih, W., & Pramadyahsari, A. S. (2023). Analisis Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Dalam Membuat Karya Dekoratif. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *9*(2), 4234–4246. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1094

Mery, M., Martono, M., Halidjah, S., & Hartoyo, A. (2022). Pengertian Profil Pancasila. *Jurnal Basicedu*, *6*(5), 7840–7849.

Nisa, A. F., Prasetyo, Z. K., & Istiningsih, I. (2019). Tri N (Niteni, Niroake, Nambahake) Dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *El Midad*, *11*(2), 101–116. https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i2.1897

Pitriani, S. (2020). Analisis Materi Pokok Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Kelas III MI/SD. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, *7*(1), 60. https://doi.org/10.24252/auladuna.v7i1a6.2020

Rahayu, I., Istiqomah, Purnami, A. S., & Agustito, D. (2017). Program Studi Pendidikan Matematika , FKIP Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta Jl . Batikan UH III / 1043 Yogyakarta Email : indah.rahayu879@gmail.com B . PEMBAHASAN 1 . Pemikiran Ki Hadjar Dewantara Tentang Belajar dan Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, *I*(2), 634–638.

Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2021). Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan Project Based Learning. *Jurnal Basicedu*, *5*(2), 1060–1066. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1068

Susanti, R. D., & Susanto, M. R. (2024). Implementasi Ajaran Tri N dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa pada Pembuatan Karya Seni Batik di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*(September). https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/16699/7969

Trisharsiwi, T., Prihatni, Y., Karyaningsih, E. W., Hangestiningsih, E., Sumiyati, Y., Susanto, R., Yasin, I., Wijayanto, Z., Setiawan, A. D., Masjid, A. Al, Taryatman, Ballerina, T., Kartikasari, E., & Sudrajat, I. S. (2020). *Ketamansiswaan*. Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa.

Whesli, H., Susanto, M. R., Sudigdo, A., Heru, W., & Widanti, U. R. (2024). *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Penerapan Model Project Based Learning dalam Pembuatan Batik Ikat (Tie Dye) untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Prosedur*. *6*(2), 1001–1007.