

Penerapan *Lesson Study* dalam Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PJBL) untuk Meningkatkan Kreativitas Desain Logo Siswa Kelas 7h SMPN 1 Malang

Febiansi Wayu Lestari^{1*}, Rully Aprilia Zandra²

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang

E-mail: febiansi.wayu.2431347@students.um.ac.id

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3292>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 25 September 2025

Revised: 20 October 2025

Accepted: 10 November 2025

Kata Kunci:

Lesson Study, Kreativitas, Pembelajaran Berbasis Proyek

Keywords:

Lesson Study, Project Based Learning, Creativity

ABSTRACT

Kreativitas siswa sangat diperlukan dalam melakukan kegiatan pembelajaran seni budaya terutama dalam membuat dan mendesain logo. Kreativitas dalam desain melibatkan integrasi antara kemampuan berpikir kritis, estetika, dan orisinalitas, yang semuanya dapat dilatih melalui proses pembelajaran yang mendorong eksplorasi dan penciptaan bebas. Sehingga pembelajaran berbasis proyek sangat relevan dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas 7H SMPN 1 Malang dalam mendesain logo dengan melaksanakan penggunaan model pembelajaran berbasis proyek (PJBL) yang diterapkan dalam bentuk lesson study. *Lesson study* dilaksanakan menjadi tiga tahapan. Tahap pertama yaitu perencanaan, tahap kedua adalah pelaksanaan, dan tahap ketiga adalah refleksi antar guru. Fokus pembelajaran berpusat kepada keterlibatan peserta didik untuk menciptakan sebuah karya visual yang kreatif dan inovatif. Peserta didik diberikan kesempatan untuk mendesain logo secara mandiri merancang dan menciptakan karya desain logo sesuai dengan gagasan dan kreativitas masing-masing. Hasil penelitian ini. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa siswa mengalami perkembangan signifikan dalam hal keaslian karya, inovasi dalam bentuk desain, dan keterampilan teknis. Pendekatan berbasis proyek juga berkontribusi terhadap meningkatnya partisipasi aktif, kepercayaan diri, dan kemampuan siswa.

Student creativity is essential in arts and culture learning activities, especially in the process of creating and designing logos. Creativity in design involves the integration of critical thinking, aesthetics, and originality, all of which can be developed through a learning process that promotes exploration and free expression. This study aims to enhance the creativity of 7H grade students at SMPN 1 Malang in designing logos through the implementation of a project-based learning (PjBL) model within the framework of a lesson study. The lesson study was conducted in three stages: planning, implementation, and reflection among teachers. The learning process focused on engaging students in the creation of original and innovative visual artworks. Students were given the opportunity to independently design logos based on their own ideas and creative expression. The findings of the study indicate that students showed significant improvement in the originality of their work, innovation in design, and technical skills. Additionally, the project-based approach contributed to increased active participation, self-confidence, and overall creative abilities.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Febiansi Wayu Lestari, et al (2025). Penerapan *Lesson Study* dalam Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PJBL) untuk Meningkatkan Kreativitas Desain Logo Siswa Kelas 7h SMPN 1 Malang, 4 (2) 9637-9645. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3292>

PENDAHULUAN

Logo merupakan sebuah tanda yang mencerminkan identitas dari sebuah perusahaan, lembaga atau organisasi yang dianggap dapat mewakili pesan komunikatif kepada masyarakat umum maupun kepada target audiens dalam bentuk visual (Andrianto, Varlina, & Leonard, 2024). Logo dibuat tidak untuk menjual sebuah produk yang dihasilkan dari sebuah perusahaan secara langsung, akan tetapi logo merupakan wajah perusahaan yang akan mengenalkan mengenai kualitas produk, layanan, dan karakter dari perusahaan, lembaga atau organisasi tersebut yang akan diingat oleh khalayak umum (Saputra & Syafwandi, 2017). Sehingga, logo diharapkan dapat memberikan kesan pertama yang kuat dan positif kepada audiens. Sebuah logo dapat dikatakan berhasil dan efektif apabila desainnya mampu menumbuhkan loyalitas antara bisnis atau jasa dengan konsumennya, kemudian desain logonya mampu membuat identitas brand/merk yang kuat, serta dapat menampilkan citra visual yang profesional dan terpercaya bagi entitas perusahaan, organisasi atau lembaga yang diwakilinya (Saputra & Syafwandi, 2017). Logo saat ini juga digunakan sebagai strategi branding dari sebuah brand atau merk (Saputra & Syafwandi, 2017). Tampilan dalam logo tidak hanya sebuah gambar yang menarik dari segi visual kepada para konsumen atau target audiensnya pada saat mereka menggunakan produk atau jasa. Akan tetapi, logo harus dapat mewakili dan mencerminkan seluruh identitas dan entitas yang diwakilinya. Tampilan dalam logo tidak hanya sebuah gambar yang menarik dari segi visual kepada para konsumen atau target audiensnya pada saat mereka menggunakan produk atau jasa. Akan tetapi, logo harus dapat mewakili dan mencerminkan seluruh identitas dan entitas yang diwakilinya (Aulia, Afriwan, & Faisal, 2021). Logo yang dikenalkan secara terus-menerus dan konsisten akan berkembang menjadi simbol yang kuat. Simbol tersebut akan mempengaruhi persepsi atau kesan emosional masyarakat atau konsumen terhadap entitas tersebut (Leelayudthyothin, 2022). Contohnya, apabila logo restoran terlihat dingin dan tidak menggugah selera, maka calon pelanggan mungkin akan mengaitkan hal itu dengan kualitas rasa makanan yang ditawarkan (Said, 2020).

Dalam konteks pendidikan, logo merupakan salah satu materi yang diajarkan dalam pelajaran seni budaya pada sub bidang seni rupa di kelas 7 sekolah menengah pertama. Seni budaya adalah mata Pelajaran yang terdapat pada sekolah menengah pertama (SMP) dan Sekolah menengah atas (SMA) yang membahas tentang empat cabang seni, yaitu seni rupa, seni tari, seni musik, dan seni teater. Adanya pembelajaran seni budaya di lingkungan sekolah memiliki tujuan untuk membentuk serta mengembangkan kepribadian siswa, menumbuhkan kepekaan estetika, membangun sikap kritis dan apresiatif, serta memperkaya pengalaman hidup siswa melalui proses yang kreatif (Yuliyanto, 2020). Logo termasuk ke dalam materi pada sub bidang seni rupa di kelas 7 Sekolah Menengah Pertama (SMP) unit 4 tentang tipografi dan logo. Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan dalam bidang seni budaya dan prakarya memegang peranan penting dalam membentuk kepribadian peserta didik karena mencakup berbagai bentuk bahasa, dimensi, dan keberagaman budaya (Nurhayati, 2024). Oleh karena itu, metode pembelajaran yang tepat sangat dibutuhkan supaya siswa dapat mengembangkan kecerdasan tersebut secara optimal, karena metode pembelajaran memiliki pengaruh besar terhadap pencapaian kompetensi. Selain metode pembelajaran yang tepat, ketersediaan dan kondisi dari sarana dan prasarana yang memadai juga sangat dibutuhkan untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran Seni budaya (Wati & Iskandar, 2020). Pembelajaran seni berkaitan dengan kreativitas, karena kegiatan seni dapat membantu membentuk kreativitas, karena dalam berkarya seni seseorang akan berimajinasi dan membuat sesuatu yang menarik yang hasilnya adalah sebuah produk atau karya yang bersifat terbaru, ataupun mengembangkan sebuah produk yang bersifat orisinalitas (Setyaningrum & Hutami, 2021). Dalam hal ini, siswa akan membuat sebuah logo yang merupakan bentuk visual, serta mewakili identitas dan entitas suatu perusahaan, Lembaga, maupun organisasi yang akan mereka buat sesuai ide dan kreativitas mereka. Mendesain logo diperlukan kreativitas yang cukup baik, karena akan mewakili visi misi, karakter, kualitas produk, serta layanan dari suatu perusahaan, lembaga ataupun, organisasi.

Dalam upaya mengembangkan kreativitas siswa, sangat diperlukan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk menjadi aktif, kreatif, dan mandiri dalam proses belajar dapat dikatakan sebagai model pembelajaran yang ideal (Fauziah & Sahlani, 2021). Model pembelajaran yang tepat dapat menumbuhkan dan meningkatkan jiwa kreativitas yang terdapat dalam diri setiap peserta didik, terutama untuk dapat menciptakan sebuah produk ataupun karya. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong dan memengaruhi keberhasilan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (Setyaningrum & Hutami, 2021). Salah satu pendekatan

yang mendukung hal tersebut adalah model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning/PjBL*). *Project based learning* atau juga pembelajaran berbasis proyek adalah suatu pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, penyelesaian masalah, serta kerja sama antar peserta didik, dengan tujuan utama untuk menciptakan dan menerapkan pengetahuan (Taskiran, 2021). Model ini merupakan bagian dari pendekatan konstruktivisme, yang mengedepankan keterkaitan antara mata pelajaran dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. PJBL lebih menekankan proses pembelajaran yang berlangsung dalam jangka waktu panjang, dan berpusat pada peran aktif peserta didik (Taskiran, 2021). Dalam penerapannya, siswa ditantang untuk merancang proyek, menyelesaikan masalah, serta membuat keputusan yang melibatkan integrasi antara teori yang telah dipelajari dan praktik nyata di lapangan (Ana, 2022). Model *Project Based Learning* (PjBL) menerapkan pendekatan berpusat pada siswa, di mana peserta didik berperan sebagai tokoh utama dalam proses pembelajaran. Sementara itu, guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan dukungan dan sarana untuk kelancaran kegiatan belajar (Ardianti, Pratiwi, & Kanzunudin, 2017).

Kegiatan Pembelajaran berbasis proyek (PJBL) dapat dilaksanakan dengan berbagai macam cara, metode, dan pendekatan, salah satunya yaitu dengan menerapkan *lesson study*. *Lesson Study* adalah sebuah proses yang dapat mengembangkan profesionalisme guru, *lesson study* disusun secara sistematis dan berasal dari sistem pendidikan yang berada di Jepang, *lesson study* bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran (Rusman, 2022). Pelaksanaan *lesson study* bukan merupakan sebuah penelitian tindakan kelas, akan tetapi sebuah tindakan yang dilakukan oleh guru untuk melihat ataupun memperbaiki dan mengavaluasi kualitas pembelajaran yang dihadapi dengan berkolaborasi bersama teman sejawat (Siregar, 2020). Tahapan dari pelaksanaan *lesson study* terbagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap perencanaan (plan), melakukan (do), dan merefleksikan (see). Kelebihan utama dari penerapan *lesson study* terletak pada kemampuannya dalam membantu guru mengembangkan keterampilan mengajar melalui proses belajar dari pengalaman pembelajaran yang telah dilakukan (Rusman, 2022). Model *Project Based Learning* (PjBL) dan pendekatan memiliki korelasi yang saling mendukung dalam pembelajaran materi mendesain logo. PjBL mendorong peserta didik untuk aktif, kreatif, dan mandiri melalui proyek nyata, seperti merancang logo, yang memungkinkan mereka mengekspresikan ide secara orisinal dan aplikatif. Sementara itu, *Lesson Study* menjadi wadah bagi guru untuk merancang, mengimplementasikan, dan merefleksikan proses pembelajaran secara kolaboratif dan berkelanjutan (Sriyanto, 2016). Dalam konteks mendesain logo, guru dapat menggunakan *Lesson Study* untuk mengevaluasi efektivitas penerapan PjBL, mengamati keterlibatan serta perkembangan kreativitas siswa, dan menyempurnakan strategi pembelajaran. Dengan demikian, sinergi antara PjBL dan *Lesson Study* dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa dalam menciptakan desain logo yang bermakna dan komunikatif. Sinergi antara model PjBL dan *lesson study* sangat relevan diterapkan pada materi desain logo. PjBL memungkinkan siswa mengekspresikan kreativitas melalui karya visual, sementara *lesson study* memungkinkan guru untuk melakukan evaluasi dan perbaikan pembelajaran secara kolaboratif dan berkelanjutan. Dalam konteks ini, guru dapat mengamati secara langsung proses belajar siswa, menganalisis perkembangan kreativitas mereka, dan menyempurnakan strategi pembelajaran yang digunakan.

Di SMPN 1 Malang, terdapat mata Pelajaran Seni Budaya dengan sub bidang seni rupa yang membahas mengenai membuat logo. Materi logo di pembelajaran seni budaya sub bidang seni rupa ini membahas mengenai pengertian logo, fungsi logo, elemen-elemen logo, prinsip logo, jenis-jenis logo, hingga membahas mengenai arti psikologi dari warna yang dibuat dalam suatu logo. Untuk proses pembuatannya, logo sendiri memerlukan kreativitas dalam pembuatannya karena mewakili sebuah entitas, identitas, citra diri, dan konsep dari sebuah perusahaan, lembaga ataupun organisasi yang akan disampaikan kepada konsumen atau masyarakat umum (Permana & Yusmawati, 2022). Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di kelas 7H SMPN 1 Malang, kelas 7H cenderung pasif dalam membuat sebuah karya. Sebagian peserta didik menghadapi tantangan dalam merancang konsep awal, memilih elemen visual yang tepat, dan menuangkan ide ke dalam bentuk desain. Saya merasa tertarik untuk meneliti di kelas 7H SMPN 1 Malang karena melihat adanya potensi yang dapat dikembangkan, terutama dalam hal kreativitas peserta didik pada materi membuat logo, serta adanya kebutuhan untuk meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran. Alasan penelitian ini didasarkan pada kebutuhan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran Seni Budaya, khususnya pada materi membuat logo di sub bidang seni rupa. Di SMPN 1 Malang, materi ini mencakup pemahaman tentang definisi, fungsi, prinsip, jenis, hingga psikologi warna dalam logo. Proses

merancang logo menuntut tingkat kreativitas yang tinggi karena logo tidak sekadar gambar, melainkan representasi identitas dan citra sebuah entitas (Adiningrat, 2024). Hasil observasi di kelas 7H menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum aktif dalam menghasilkan karya, serta mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide awal, menentukan elemen visual yang sesuai, dan menyampaikan gagasan secara visual. Kondisi ini menunjukkan perlunya penerapan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi seperti penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) yang dikolaborasi dengan pendekatan Lesson Study untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik sekaligus meningkatkan kreativitas mereka dalam merancang logo.

Penelitian ini akan membahas mengenai bagaimana pelaksanaan lesson study pada model pembelajaran berbasis proyek (PJBL) pada materi mendesain logo di Kelas 7H SMPN 1 Malang, dan juga membahas mengenai bagaimana kreativitas siswa dalam mendesain logo Ketika diterapkan pembelajaran berbasis proyek (PJBL) melalui penerapan lesson study. Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang membahas mengenai implementasi lesson study dalam model pembelajaran berbasis proyek (PJBL) terutama dalam meningkatkan kreativitas siswa. Dalam penelitian Nuraini (2023) dengan judul “Implementasi Project Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Mahasiswa dengan Lesson Study” ditemukan bahwa menggabungkan PjBL dengan Lesson Study menciptakan sebuah kerangka pembelajaran yang mendorong mahasiswa untuk berpikir lebih kritis dan inovatif. Melalui siklus perencanaan, pengajaran, observasi, dan refleksi yang sistematis, dosen dapat merancang proyek yang menantang dan relevan dengan kebutuhan mahasiswa. Selain itu, toleransi terhadap kegagalan juga tumbuh, karena mahasiswa terbiasa melakukan iterasi desain sebelum mencapai hasil akhir. Temuan ini menegaskan bahwa sinergi antara PjBL dan Lesson Study tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga memberikan landasan berpikir kreatif yang dapat diaplikasikan pada konteks profesional di masa depan. Kemudian terdapat penelitian oleh Firdaus dkk (2023) yang “berjudul Pengaruh Strategi Project Based Learning dalam Pembelajaran PAI terhadap Kreativitas Desain Kaligrafi di SMP Taruna Islam Al-Kautsar Kraksaan (Firdaus, Ainol & Muttaqin, 2023)” ditemukan bahwa model PjBL secara konsisten meningkatkan kemampuan siswa SMP dalam menciptakan karya kaligrafi yang lebih kaya dan beragam. Dengan penugasan proyek yang menuntut eksplorasi nilai-nilai estetika dan makna agama, siswa terdorong mencari berbagai referensi, teknik, dan media untuk menyampaikan pesan spiritual melalui tulisan. Selanjutnya adalah penelitian oleh Mirasdewi (2024) ditemukan bahwa penelitian yang dilakukan di berbagai jenjang pendidikan ini menunjukkan bahwa PjBL memiliki dampak ganda: tidak hanya mendorong terciptanya ide-ide kreatif, tetapi juga memperbaiki hasil belajar akademis. Siswa yang terlibat dalam proyek panjang mulai dari perancangan hingga presentasi menunjukkan tingkat pemahaman konsep yang lebih mendalam, tercermin dari nilai ujian yang meningkat rata-rata 12 %. Kreativitas, diukur melalui rubrik yang menilai orisinalitas, relevansi, dan teknik, juga memperlihatkan peningkatan signifikan.

Hasil penelitian yang diharapkan dari penelitian ini adalah teridentifikasinya bagaimana penerapan lesson study dalam model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) pada materi mendesain logo di kelas 7H SMPN 1 Malang dapat meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan. Melalui siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang dilakukan secara kolaboratif antar guru, diharapkan terjadi perbaikan berkelanjutan dalam proses pembelajaran, khususnya dalam merancang aktivitas proyek yang menantang, kontekstual, dan relevan dengan minat siswa. Siswa diharapkan mampu menunjukkan peningkatan dalam aspek kreativitas seperti orisinalitas ide, eksplorasi teknik desain, serta kemampuan menyampaikan makna melalui simbol visual. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan menunjukkan bahwa sinergi antara PjBL dan lesson study tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga menciptakan lingkungan yang mendukung proses berpikir kritis dan reflektif. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif dalam pembelajaran Seni Budaya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif yang berfokus kepada penerapan Lesson Study dalam model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas desain logo siswa di kelas 7H SMPN 1 Malang. Subjek penelitian terdiri dari 34 siswa kelas 7H dan tiga guru yang tergabung dalam tim Lesson Study. Pelaksanaan Lesson Study

mengikuti siklus Plan, Do, See. Pada tahap Plan, tim guru bersama merancang modul ajar yang berbasis proyek logo, menetapkan tujuan pembelajaran, dan menyusun pedoman observasi yang berisi keterlibatan, keaktifan, kemandirian, kerapihan, serta keseriusan siswa. Pada tahap Do, satu guru melaksanakan pembelajaran sesuai modul ajar di hadapan observer (dua guru lainnya) sekaligus melakukan observasi partisipatif atas indikator yang telah ditetapkan. Langkah See dilakukan dengan refleksi kolaboratif di antara ketiga guru untuk mengevaluasi proses dan membahas temuan lapangan. Data penelitian dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan guru dan beberapa perwakilan siswa untuk menggali persepsi dan pengalaman selama pelaksanaan lesson study dan PjBL. Selanjutnya adalah observasi partisipatif untuk memantau keterlibatan siswa, keaktifan, kemandirian dalam proses desain, kerapihan hasil karya, serta keseriusan dalam pengerjaan tugas. Kemudian, tahap berikutnya adalah dokumentasi berupa foto, catatan lapangan, dan desain logo yang dihasilkan siswa. Instrumen penelitian meliputi pedoman observasi yang dirancang sesuai indikator keterlibatan, keaktifan, kemandirian, kerapihan, dan keseriusan, serta panduan wawancara semi-terstruktur. Proses analisis data dalam penelitian ini mengacu pada pendekatan Miles dan Huberman yang mencakup tiga tahap utama, yaitu mereduksi data untuk menyaring informasi penting, menyajikan data secara sistematis agar mudah dipahami, serta menarik kesimpulan atau melakukan verifikasi terhadap temuan. Untuk memastikan keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari siswa dan guru. Selain itu, dilakukan juga triangulasi metode melalui penggabungan data dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dengan strategi tersebut, penelitian ini mampu menyajikan pemahaman yang utuh mengenai pelaksanaan lesson study dalam pembelajaran berbasis proyek (PjBL) pada materi desain logo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian yang sudah dilakukan dalam mengimplementasi lesson study dalam model pembelajaran berbasis proyek memperlihatkan bahwa setiap siswa menunjukkan peningkatan kreativitas yang nyata dalam merancang logo. Pada awal kegiatan, gagasan yang muncul masih bersifat sederhana dan cenderung mengikuti pola yang sama, namun setelah penerapan Lesson Study dalam kerangka PJBL, masing-masing siswa mampu mengekspresikan visi dan konsep pribadi mereka secara lebih kaya. Proses refleksi bersama guru dan teman sekelas mendorong mereka untuk berani bereksperimen dengan bentuk, warna, dan tipografi sehingga setiap karya menjadi unik dan mencerminkan kepribadian pembuatnya.

Selain itu, pemahaman siswa terhadap prinsip dasar desain logo seperti kesederhanaan, keseimbangan, dan kesesuaian simbolik terasa semakin mendalam. Melalui diskusi terarah dan umpan balik konstruktif, mereka tidak hanya konsentrasi pada sisi estetika, tetapi juga mampu menjelaskan makna di balik setiap elemen yang dipilih. Dengan demikian, Lesson Study yang dipadukan dengan PJBL berhasil menciptakan suasana belajar yang membuat kreativitas individu berkembang selaras dengan pemahaman konseptual yang lebih kokoh. Implementasi Lesson Study dalam pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning/PjBL) pada mata pelajaran Seni Budaya di kelas 7H SMPN 1 Malang telah menunjukkan dampak yang nyata terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam merancang desain logo. Pembelajaran yang semula didominasi oleh pendekatan konvensional dengan hasil karya siswa yang cenderung seragam, mengalami transformasi signifikan ketika strategi Lesson Study diterapkan. Penerapan kolaboratif antar guru dalam merancang, melaksanakan, dan merefleksikan pembelajaran memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas proses belajar-mengajar dan hasil belajar siswa.

Kreativitas Siswa

Sebelum penerapan Lesson Study, kreativitas siswa dalam mendesain logo tergolong rendah. Mayoritas siswa cenderung menggunakan pola atau bentuk yang generik, tanpa memperlihatkan ciri khas pribadi. Setelah dilaksanakan pembelajaran berbasis proyek yang terintegrasi dengan pendekatan Lesson Study, terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Siswa mulai menunjukkan keberanian dalam mengekspresikan ide-ide baru, mengeksplorasi bentuk visual yang lebih kompleks, serta mengombinasikan warna dan tipografi secara lebih berani dan bermakna. Hal ini dapat dikaitkan dengan karakteristik utama dari PJBL yang memberikan ruang kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan proyek berdasarkan minat dan gagasan mereka sendiri (Asidiqi, 2024). Dengan demikian, siswa merasa memiliki otoritas terhadap proses pembelajaran dan hasil akhirnya, yang secara tidak langsung

memotivasi mereka untuk tampil lebih kreatif. Hasil ini memperkuat teori bahwa kreativitas siswa berkembang lebih baik dalam situasi belajar yang memberi kebebasan berpikir dan berinovasi (Rudyanto, 2016).

Fase Plan dalam Lesson Study memberikan ruang bagi guru untuk merancang kegiatan belajar yang mendorong eksplorasi kreatif (Pradani, 2019). Diskusi antar guru dalam merancang modul ajar berfokus pada penciptaan suasana belajar yang terbuka dan mendukung, di mana siswa tidak takut salah dan terdorong untuk bereksperimen. Tahapan ini krusial karena menentukan arah kegiatan pembelajaran sekaligus menjadi acuan bagi penilaian keberhasilan siklus. Perencanaan ini mencakup pemilihan materi, strategi penyampaian, dan penyusunan instrumen observasi (Kherysuryawan, 2024). Kemudian, dalam fase Do, kegiatan pembelajaran dilaksanakan oleh satu guru, sedangkan dua guru lainnya bertugas melakukan observasi berdasarkan indikator yang telah disepakati, yaitu keterlibatan, keaktifan, kemandirian, kerapian, dan keseriusan siswa. Pada tahap inilah proses belajar yang sebenarnya berlangsung dan interaksi siswa dengan tugas proyek diamati secara langsung. Berdasarkan hasil observasi, siswa tampak lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran dibandingkan pertemuan sebelumnya. Mereka mulai bertukar ide, mencari referensi visual secara mandiri, dan mendiskusikan konsep desain yang sesuai dengan tema atau identitas pribadi. Fase See atau refleksi bersama menjadi momen penting dalam pembelajaran berbasis Lesson Study (Nuryanto, 2017). Guru yang mengajar dan dua guru pengamat duduk bersama untuk membahas apa yang berjalan dengan baik, kendala yang muncul, serta potensi perbaikan di masa mendatang. Dalam konteks penelitian ini, refleksi tidak hanya berfungsi sebagai evaluasi bagi guru, tetapi juga berdampak langsung terhadap perkembangan kreativitas siswa. Refleksi yang dilakukan secara kolaboratif mendorong guru untuk memberikan umpan balik yang lebih tepat sasaran dan membangun (Liberna & Suendarti, 2019).

Siswa juga terlibat dalam proses refleksi melalui diskusi kelas yang terbuka. Dalam diskusi tersebut, siswa diberi kesempatan untuk menjelaskan makna di balik elemen desain yang mereka pilih, serta menerima tanggapan dari teman-temannya. Aktivitas ini memperkaya proses berpikir siswa dan membantu mereka memahami pentingnya komunikasi visual dalam sebuah karya desain logo.

Pemahaman Siswa

Selain meningkatnya kreativitas, penelitian ini juga menemukan bahwa pemahaman siswa terhadap prinsip-prinsip dasar desain logo mengalami penguatan. Sebelum kegiatan berlangsung, sebagian besar siswa memahami desain logo sebatas pada estetika visual semata. Namun, setelah melalui proses pembelajaran berbasis proyek yang berkelanjutan, siswa mulai memahami bahwa desain logo tidak hanya sekadar gambar, tetapi juga mengandung makna dan harus dapat merepresentasikan identitas tertentu. Melalui bimbingan guru dan diskusi antar siswa, mereka mulai mempertimbangkan unsur kesederhanaan, proporsi, kesesuaian warna, keseimbangan komposisi, hingga keterbacaan tipografi dalam desain logo mereka. Bahkan, beberapa siswa mampu memberikan penjelasan argumentatif mengenai simbol yang digunakan, pemilihan warna yang merepresentasikan karakter, dan bentuk huruf yang disesuaikan dengan citra dari objek atau nilai yang ingin mereka tonjolkan. Temuan ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang melibatkan refleksi mendalam dan proyek riil memiliki potensi besar dalam membentuk pemahaman siswa menjadi lebih kuat. Dalam pendekatan kualitatif, pemahaman semacam ini tampak dari cara siswa mengaitkan pengalaman pribadi, pengetahuan visual, dan arahan dari guru ke dalam karya nyata. Proses ini menunjukkan terjadinya transfer pengetahuan yang tidak hanya bersifat mekanis, tetapi juga reflektif dan kontekstual.

Proses Pembelajaran

Penerapan Lesson Study dalam penelitian ini adalah terjadinya transformasi peran guru dari pengajar tunggal menjadi tim kolaboratif. Ketiga guru yang terlibat bekerja sama dalam perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi pembelajaran. Kolaborasi ini menciptakan pembelajaran yang lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Guru yang mengajar menjadi lebih percaya diri karena mendapatkan dukungan dari rekan sejawatnya, sementara guru pengamat memiliki sudut pandang yang lebih objektif terhadap proses belajar siswa. Dengan adanya observasi langsung selama proses pembelajaran, guru dapat mengetahui dinamika kelas yang sebelumnya mungkin luput dari perhatian. Misalnya, dalam pembelajaran ini terungkap bahwa beberapa siswa yang sebelumnya pasif ternyata mampu bekerja sangat serius dan mandiri saat diberikan proyek yang sesuai dengan minat mereka. Pengamatan semacam ini penting untuk membangun strategi pembelajaran yang lebih inklusif dan

berkeadilan. Dari hasil pengamatan dan diskusi reflektif, guru menyadari bahwa keberhasilan PJBL sangat dipengaruhi oleh pemberian contoh visual yang relevan, serta adanya ruang refleksi yang bermakna. Guru juga menilai bahwa indikator keterlibatan, kemandirian, dan keseriusan sangat membantu dalam mengevaluasi efektivitas pembelajaran dan perkembangan siswa secara menyeluruh, tidak hanya dari aspek kognitif tetapi juga afektif dan psikomotorik.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kreativitas dan pemahaman desain logo secara signifikan. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun waktu pelaksanaan terbatas, pendekatan Lesson Study tetap dapat memberikan dampak yang nyata ketika dirancang dan diterapkan secara serius. Keberhasilan lesson study ini juga menjadi indikasi bahwa kolaborasi guru dalam perencanaan dan refleksi pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses belajar, bahkan dalam waktu yang relatif singkat (Samsuar, 2019). Dalam konteks pembelajaran Seni Budaya, pendekatan ini terbukti efektif untuk mengakomodasi gaya belajar yang beragam dan menumbuhkan keberanian siswa dalam berekspresi. Implikasi dari temuan ini adalah pentingnya menerapkan pembelajaran berbasis proyek yang tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga menghargai proses dan refleksi kreatif. Guru disarankan untuk terus mengembangkan kompetensi dalam merancang pembelajaran berbasis proyek yang mendorong eksplorasi dan penemuan. Lesson Study dapat menjadi wadah yang strategis untuk pengembangan profesional guru karena melibatkan pembelajaran dari praktik nyata, refleksi sejawat, dan peningkatan berkelanjutan (Norhanah, 2022). Dalam jangka panjang, strategi ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh, khususnya dalam mata pelajaran yang bersifat praktik seperti Seni Budaya. Model PjBL yang diterapkan dalam penelitian ini menekankan pada kemandirian siswa dalam merancang dan menyelesaikan proyek desain logo mereka. Siswa diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi ide dan konsep mereka sendiri, dengan bimbingan dari guru yang berperan sebagai fasilitator. Hal ini mendorong siswa untuk mengambil tanggung jawab atas proses dan hasil belajar mereka, serta mengembangkan keterampilan manajemen waktu dan pemecahan masalah. Kemandirian yang ditumbuhkan melalui PjBL juga berkontribusi pada peningkatan motivasi intrinsik siswa. Dengan merasa memiliki kontrol atas proses pembelajaran mereka, siswa menjadi lebih termotivasi untuk mencapai hasil terbaik dalam proyek mereka. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa PjBL dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, keabsahan data diperkuat melalui penerapan triangulasi sumber dan metode. Data yang diperoleh dari hasil observasi langsung selama pembelajaran divalidasi melalui wawancara dengan siswa dan guru, serta dikonfirmasi melalui dokumentasi berupa hasil karya desain logo. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat melihat keterkaitan antara perilaku siswa di kelas, persepsi mereka terhadap proses pembelajaran, dan kualitas produk yang dihasilkan. Pendekatan triangulasi ini sejalan dengan prinsip penelitian kualitatif yang menekankan pada kekayaan konteks dan kedalaman pemahaman (Arianto, 2022). Selain itu, model analisis Miles dan Huberman yang digunakan dalam penelitian ini dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan membantu peneliti menyusun gambaran yang utuh mengenai dampak pembelajaran terhadap perkembangan kreativitas siswa.

Meskipun penerapan PjBL berbasis Lesson Study menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi selama proses implementasi. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan waktu dalam menyelesaikan proyek, terutama dalam konteks kurikulum yang padat. Selain itu, tidak semua siswa memiliki tingkat motivasi dan keterampilan yang sama dalam bekerja secara mandiri. Untuk mengatasi tantangan ini, penting bagi guru untuk memberikan bimbingan yang tepat dan menyesuaikan pendekatan pembelajaran dengan kebutuhan dan kemampuan siswa. Penggunaan strategi diferensiasi dan pemberian umpan balik yang konstruktif dapat membantu siswa mengatasi kesulitan dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa penerapan Lesson Study dalam model Project Based Learning (PJBL) memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam mendesain logo. Penelitian yang dilakukan terhadap 34 siswa kelas 7H SMPN 1 Malang ini menunjukkan bahwa dengan pendekatan kolaboratif yang melibatkan tiga guru melalui tahapan Plan, Do, dan See, proses pembelajaran menjadi lebih terarah,

reflektif, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Melalui tahapan Plan, guru dapat merancang kegiatan pembelajaran yang mendorong eksplorasi ide secara bebas dan kreatif, dengan mempertimbangkan kebutuhan serta potensi siswa. Dalam pelaksanaan Do, keterlibatan siswa meningkat secara nyata, terlihat dari keaktifan dalam diskusi, keberanian dalam mengeksplorasi bentuk visual, serta kemauan untuk menyelesaikan tugas secara mandiri. Pada tahap See, refleksi yang dilakukan secara kolaboratif antar guru dan dengan siswa mampu mengidentifikasi kekuatan serta area yang perlu diperbaiki, baik dari sisi metode pengajaran maupun respons siswa terhadap pembelajaran. Hasil karya desain logo yang dihasilkan siswa menunjukkan perkembangan dalam aspek estetika, konsep, dan pemaknaan simbolik. Siswa tidak hanya menghasilkan karya yang lebih variatif dan personal, tetapi juga dapat menjelaskan secara kritis alasan di balik pilihan desain mereka. Peningkatan ini tidak hanya mencerminkan bertambahnya keterampilan teknis, tetapi juga tumbuhnya pemahaman mendalam terhadap prinsip-prinsip dasar desain logo seperti kesederhanaan, keseimbangan, dan makna visual. Keberhasilan penelitian ini membuktikan bahwa integrasi Lesson Study ke dalam PJBL merupakan strategi yang efektif untuk memperkuat kualitas pembelajaran seni, terutama dalam mendorong ekspresi kreatif siswa. Kolaborasi guru menjadi kunci utama dalam keberhasilan ini, karena memungkinkan terjadinya pembelajaran dari praktik nyata dan refleksi bersama untuk perbaikan berkelanjutan.

Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa model Lesson Study yang dikolaborasikan dengan pendekatan PJBL tidak hanya meningkatkan kreativitas siswa dalam berkarya, tetapi juga membangun budaya belajar yang lebih bermakna, partisipatif, dan reflektif. Pendekatan ini direkomendasikan untuk diterapkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran Seni Budaya maupun mata pelajaran lain yang menekankan pada pengembangan kompetensi abad 21 seperti kreativitas, berpikir kritis, dan kolaborasi.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak yang sudah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini.

REFERENSI

- Adiningrat, M. A. S. (2024). Peranan analisis elemen logo dan visual identitas dalam pembangunan brand: Studi kasus Aksara Buana. *VisArt: Jurnal Seni Rupa dan Design*, 2(2), 529–544.
- Aini, N., Nugroho, A. S., & Wardani, T. (2022). Implementasi model pembelajaran berbasis proyek dan lesson study pada mata pelajaran seni rupa. *Jurnal Pendidikan Seni Budaya*, 15(2), 134–142.
- Andrianto, A., Varlina, V., & Leonard, M. A. (2024). Analisis semiotik dan resepsi visual dalam transformasi identitas logo VANS Off The Wall. *Wacadesain*, 5(1), 31–42.
- Asidiqi, D. F. (2024). Model project based learning (PjBL) dalam meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi (JPDS)*, 7(2), 123–130.
- Aulia, F., Afriwan, H., & Faisal, D. (2021). Konsistensi logo dalam membangun sistem identitas. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 10(2), 440–453.
- Fauziah, N. S., & Sahlani, L. (2021). Implementasi model pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM) dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Islamic Journal of Education*, 2(1), 1–9.
- Fitriyanti, D., Laili, T. R., Anggraini, A. E., & Indra, R. S. (2024). Membangun karakter positif melalui pendidikan seni budaya dalam konteks kurikulum merdeka: tantangan dan peluang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 14263.
- Firdaus, A. E., & Purwanda, E. (2024). Membentuk karakter siswa melalui pembelajaran seni rupa di SMP Islam Pacet. *Al-Mikraj: Jurnal Studi Islam dan Humaniora*, 5(1).
- Hawa Liberna & Mamik Suendarti. (2019). Efektivitas model pembelajaran reflective dalam meningkatkan kreativitas siswa di madrasah tsanawiyah. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 3(2), 125–134.
- Kherysuryawan. (2024). Modul ajar keterampilan suasana kelas untuk PMM. <https://www.kherysuryawan.id/2024/03/modul-ajar-keterampilan-suasana-kelas.html>
- Leelayudhyothin, M. (2022). The effects of logo design toward brand personality perception: A study of logo elements in real estate business. *Strategic Design Research Journal*, 15(1), 8–17.

- Nuryanto. (2017). Pengertian lesson study. EduChannel Indonesia. Tersedia di: <https://educhannel.id/artikel/strategi-belajar-mengajar/pengertian-lesson-study.html>
- Oktaviani, R. N. (2022). Implementasi model pembelajaran problem based learning (PBL) melalui lesson study untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi mahasiswa STKIP BIM. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 6(2), 150-159.
- Permana, R., & Yusmawati. (2022). Semiotika visual logo Bumbu Bamboe dan perannya sebagai identitas perusahaan. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 8(1), 96–103.
- Pradani, G. F. (2019). Implementasi lesson study menggunakan model project based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XI SMA. Skripsi, Universitas Sebelas Maret. Tersedia di: <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/69068/>
- Rusman. (2022). Lesson study sebagai proses pengembangan profesionalisme guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(3), 45–57.
- Rudyanto, H. E. (2016). Pengembangan kreativitas siswa sekolah dasar melalui pembelajaran matematika open-ended. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 123–130.
- Siregar, P. (2020). Upaya peningkatan kinerja guru melalui teknik lesson study secara kolaboratif dan rutin. *Jurnal Global Edukasi*, 5(2), 112–118.
- Sriyanto. (2016). Peningkatan kualitas pembelajaran melalui lesson study. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 16(1), 1–8.
- Setyaningrum, E., & Hutami, N. T. (2021). Penerapan model project based learning untuk meningkatkan hasil belajar desain logo di SMP. *Jurnal Pendidikan Seni Budaya*, 15(2), 134–142.
- Setyaningrum, A., & Hutami, D. (2021). Pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap kreativitas siswa dalam proses pembelajaran seni rupa. *Jurnal Pendidikan Seni dan Budaya*, 12(1), 28–38.
- Susetyo, B., & Nugroho, A. E. (2023). Pembentukan kreativitas siswa melalui metode project based learning di SMP Regina Pacis Surakarta. *Jurnal Pertunjukan & Pendidikan Musik*, 5(1), 50-60.
- Waluyo, E. W., & Nuraini. (2022). Lesson study: Implementasi project based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematika*, 4(2), 99–113.
- Wati, R. M., & Iskandar, A. R. (2020). Pembelajaran seni budaya berbasis budaya lokal dalam membentuk karakter peserta didik. *Jurnal Educare*, 12(1), 45–52.
- Wildana, O. D. (2024). Modul ajar seni budaya kelas 7 - Pembelajaran berdiferensiasi - Unit 3: Materi logo. Universitas Negeri Malang. Diakses dari <https://id.scribd.com/document/709425528/Modul-Ajar-Seni-Budaya-Kelas-7-Pembelajaran-berdiferensiasi-Unit-3-Materi-Logo>
- Widayati, N. (2020). Modul Pembelajaran SMA Kelas X: Mata Pelajaran Seni Budaya. Repositori Institusi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Diakses dari <https://repositori.kemdikbud.go.id/21591/>
- Waluyo, E., & Nurain. (2022). Lesson study: Implementasi project based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematika (JPPM)*, 4(2), 121-130.
- Widayati, A. (2020). Pengembangan kreativitas siswa melalui lesson study dalam pembelajaran seni budaya. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 8(3), 34–45.
- Zainul, M., & Suryani, Y. (2022). Pembelajaran seni budaya berbasis lesson study di SMA. *Jurnal Seni Budaya dan Pendidikan*, 13(1), 76–83. <https://doi.org/10.3144/jsb.2022.1301>