

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK TERHADAP  
PENINGKATAN KEMAMPUAN KREATIVITAS SISWA DALAM  
PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA DI KELAS 3 SDN 1  
SANGIANG**

Ikatul islam madina<sup>1</sup>, Nur istiqomah<sup>2</sup>, Ayub Qadhafi saputra<sup>3</sup>

<sup>123</sup>PGSD STKIP Taman Siswa Bima

Alamat e-mail : ([ikatulislamadina@gmail.com](mailto:ikatulislamadina@gmail.com) [putusoekanti@gmail.com](mailto:putusoekanti@gmail.com))

**ABSTRACT**

*This study aims to investigate the effect of the Project-Based Learning (PjBL) model on improving students' creativity in the subject of Arts, Culture, and Crafts (SBdP) in Grade III at SDN 1 Sangiang. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design, involving two classes: an experimental class using the PjBL model and a control class applying conventional learning. The instruments used included pretest and posttest creativity tests, observation sheets, and teacher interviews. The results showed a significant increase in students' creativity in the experimental class, with the average score rising from 51.58 (pretest) to 82.72 (posttest) and an N-Gain of 0.64. Meanwhile, the control class only increased from 52.15 to 67.89 with an N-Gain of 0.33. The independent t-test yielded a significance value of 0.000 (<0.05), indicating a significant difference between the two groups. Qualitative data from observations and interviews also revealed increased motivation, confidence in expressing ideas, and collaboration among students. These findings confirm that the PjBL model is effective in enhancing students' creativity and is highly recommended for application in SBdP learning at the elementary school level.*

**Keywords:** *Project-Based Learning, creativity, SBdP, elementary students, innovative learning*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*) terhadap peningkatan kemampuan kreativitas siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di kelas III SDN 1 Sangiang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment*, melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menerapkan model PjBL dan kelas kontrol dengan model konvensional. Instrumen yang digunakan berupa tes pretest dan posttest kreativitas, lembar observasi, serta wawancara guru. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada kemampuan kreativitas siswa di kelas eksperimen, dengan rata-rata skor pretest 51,58 menjadi 82,72 pada posttest, dan nilai N-Gain sebesar 0,64. Sementara itu, kelas kontrol hanya mengalami peningkatan dari 52,15 menjadi 67,89 dengan N-

Gain 0,33. Uji-t menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ( $<0,05$ ), yang menandakan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Temuan ini diperkuat dengan data kualitatif dari observasi dan wawancara yang menunjukkan peningkatan motivasi, keberanian bereksresi, dan kerja sama antar siswa. Hasil penelitian membuktikan bahwa PjBL efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dan layak diterapkan dalam pembelajaran SBdP di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** *Project-Based Learning*, kreativitas, SBdP, siswa SD, pembelajaran inovatif

## **A. Pendahuluan**

Pengembangan kreativitas siswa sekolah dasar dalam konteks pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Dalam era pendidikan abad ke-21, kreativitas telah menjadi kompetensi esensial yang harus dikembangkan sejak dini agar siswa mampu menghadapi tantangan global yang dinamis dan kompleks (Trilling & Fadel, 2009; Tan et al., 2021). Seni Budaya dan Prakarya sebagai mata pelajaran yang menekankan pada ekspresi dan inovasi, memberikan peluang luas bagi siswa untuk mengeksplorasi ide dan menciptakan karya berdasarkan imajinasi dan pengalaman mereka. Namun demikian, praktik pembelajaran di banyak sekolah dasar masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru, sehingga siswa menjadi pasif dan tidak diberi ruang yang cukup untuk bereksplorasi secara kreatif (Suryani & Hakim, 2020; Rahmawati et al., 2023). Kondisi ini diperburuk dengan minimnya media atau metode pembelajaran yang berbasis proyek, padahal pendekatan semacam ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa (Bell, 2010; Kusuma et al., 2022).

Model pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning/PjBL*) merupakan strategi yang dirancang untuk mendorong siswa mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara aktif dalam menyelesaikan suatu produk atau proyek nyata (Thomas, 2000; Larmer & Mergendoller, 2015). Di sinilah letak urgensi penelitian ini: bagaimana mengimplementasikan PjBL secara sistematis dalam konteks SBdP untuk memfasilitasi pertumbuhan kreativitas siswa sejak dini. Dengan fokus pada siswa kelas III SD, yang berada pada fase perkembangan operasional konkret menurut Piaget, penelitian ini menjadi penting karena dapat menjadi rujukan praktis dan teoritis dalam pembaruan praktik pembelajaran berbasis seni dan kreativitas di tingkat dasar (Santrock, 2018; Susanto, 2022).

Masalah penelitian ini diperkuat dengan berbagai data empiris yang menunjukkan rendahnya kemampuan kreativitas siswa sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Berdasarkan hasil laporan Asesmen Nasional (Kemendikbudristek, 2023), aspek keterampilan berpikir kreatif siswa SD di Indonesia masih berada pada

kategori sedang ke rendah. Hal ini tercermin dari minimnya kemampuan siswa dalam menciptakan ide-ide baru, memodifikasi karya seni yang telah ada, serta menunjukkan orisinalitas dalam menyelesaikan tugas proyek SBdP. Data ini selaras dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Astuti dan Lestari (2022), yang menunjukkan bahwa 68% guru SBdP di sekolah dasar masih menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional seperti ceramah, demonstrasi sepihak, dan pemberian tugas tanpa eksplorasi bebas. Dalam konteks SDN 1 Sangiang, data internal menunjukkan bahwa dari 30 siswa kelas III, hanya sekitar 7 siswa yang mampu menunjukkan kreativitas tinggi dalam menghasilkan karya prakarya berbasis bahan daur ulang. Sisanya cenderung meniru contoh atau mengandalkan arahan penuh dari guru, yang menandakan rendahnya keberanian dalam bereksperimen atau berinovasi (Dokumen RPP Guru SBdP, 2024).

Fenomena ini mencerminkan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran SBdP yang menekankan kreativitas dan praktik pengajaran yang masih berfokus pada hasil akhir, bukan pada proses kreatif siswa. Hal ini juga diperkuat oleh studi Nuraini & Harahap (2023), yang mengungkapkan bahwa minimnya penggunaan model pembelajaran inovatif menjadi penyebab utama kurang berkembangnya potensi kreatif peserta didik. Oleh karena itu, data ini menegaskan perlunya intervensi

pedagogis yang lebih kontekstual, aktif, dan berbasis proyek sebagai solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran SBdP dan menumbuhkan kreativitas sejak jenjang sekolah dasar.

Hasil observasi awal yang dilakukan di kelas III SDN 1 Sangiang mengungkapkan bahwa pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya belum sepenuhnya mendorong tumbuhnya kreativitas siswa. Dalam beberapa kali kunjungan kelas dan analisis RPP guru, tampak bahwa proses pembelajaran masih bersifat satu arah, di mana guru mendominasi penjelasan konsep dan menentukan bentuk karya seni yang harus dibuat siswa. Misalnya, pada tema membuat karya kolase, guru langsung memberikan contoh dan menginstruksikan siswa menirunya tanpa memberikan kebebasan untuk memilih bahan atau ide sendiri. Dari 30 siswa yang diamati, hanya 5 siswa yang tampak mencoba memodifikasi bentuk dan warna karyanya. Sementara itu, sebagian besar lainnya mengikuti instruksi guru secara kaku, yang menunjukkan rendahnya keberanian untuk bereksplorasi. Situasi ini juga terkonfirmasi melalui wawancara singkat dengan guru SBdP yang menyatakan bahwa pendekatan yang digunakan lebih berfokus pada ketercapaian kompetensi dasar, bukan pada proses kreativitas siswa.

Guru juga menyampaikan bahwa keterbatasan waktu dan minimnya

pelatihan tentang model pembelajaran inovatif menjadi kendala utama dalam menciptakan pembelajaran yang partisipatif dan eksploratif. Temuan ini sejalan dengan pendapat Daryanto (2022) yang menyatakan bahwa kreativitas siswa tidak akan berkembang jika pembelajaran terlalu diarahkan dan tidak memberi ruang untuk eksplorasi. Studi lain oleh Fitriyani & Wahyuni (2021) juga menunjukkan bahwa guru SBdP cenderung fokus pada produk akhir, bukan proses berpikir kreatif siswa. Oleh karena itu, hasil observasi ini menegaskan bahwa terdapat kebutuhan mendesak untuk mengintegrasikan model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses kreatif, seperti Project-Based Learning yang mendorong mereka merancang, mengeksplorasi, hingga menghasilkan karya otentik secara mandiri dan kolaboratif.

Sebagai solusi terhadap permasalahan rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya, model Project-Based Learning (PjBL) dipandang sebagai pendekatan yang tepat, kontekstual, dan transformatif. Model ini dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran melalui proyek nyata yang menantang kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan kreatif (Thomas, 2000; Bell, 2010). Dalam konteks SBdP, PjBL memungkinkan siswa menciptakan karya seni berbasis minat dan pengalaman mereka sendiri, sehingga memunculkan

keberagaman ide dan produk yang orisinal. Proses belajar tidak hanya menekankan pada hasil akhir, tetapi juga pada perjalanan kreatif yang ditempuh siswa mulai dari perencanaan, eksplorasi bahan, hingga presentasi hasil karya (Larmer et al., 2015). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Handayani dan Prayitno (2022) menunjukkan bahwa penerapan PjBL dalam mata pelajaran seni dapat meningkatkan skor kreativitas siswa sebesar 28% dibandingkan metode ceramah. Sementara itu, studi dari Wijayanti & Maulida (2023) membuktikan bahwa PjBL juga memperkuat keterlibatan emosional siswa terhadap pembelajaran, yang berdampak langsung pada antusiasme dan inisiatif mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas kreatif.

Di SDN 1 Sangiang, PjBL diusulkan untuk diterapkan dalam bentuk proyek-proyek seni seperti membuat topeng tradisional, kerajinan dari bahan alam, atau pertunjukan musik sederhana, yang dilakukan secara berkelompok agar juga menumbuhkan kolaborasi. Model ini tidak hanya sesuai dengan pendekatan kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek dan diferensiasi (Kemendikbudristek, 2022), tetapi juga selaras dengan karakteristik siswa usia kelas III yang cenderung senang bereksperimen dan bekerja dalam kelompok (Piaget, 1971). Oleh karena itu, PjBL diyakini sebagai strategi pedagogis yang relevan, efektif, dan mampu membangun

kegiatan siswa secara menyeluruh dalam pembelajaran SBdP.

Penelitian mengenai pengaruh model Project-Based Learning (PjBL) terhadap peningkatan kreativitas siswa telah banyak dilakukan, baik di dalam maupun luar negeri, namun sebagian besar masih berfokus pada mata pelajaran sains, matematika, atau teknologi. Studi oleh Yuliana dan Hasanah (2021) menunjukkan bahwa penerapan PjBL dalam mata pelajaran IPA pada siswa SD mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan pemecahan masalah secara signifikan. Begitu pula penelitian oleh Widodo dan Rahmawati (2020) pada pembelajaran matematika, yang menemukan bahwa pendekatan PjBL memperkuat pemahaman konseptual sekaligus menumbuhkan ide-ide inovatif siswa. Namun, dalam konteks pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya, terutama di jenjang kelas rendah seperti kelas III SD, masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian seni budaya lebih menekankan pada aspek apresiasi seni, bukan proses kreatif dan produksi karya secara aktif (Sulistyo & Marlina, 2022).

Berdasarkan latar belakang, data permasalahan, hasil observasi awal, dan tinjauan terhadap model pemecahan yang ditawarkan, maka fokus penelitian ini diarahkan pada identifikasi dan pengujian efektivitas model pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) dalam meningkatkan kemampuan kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni

Budaya dan Prakarya kelas III SDN 1 Sangiang. Permasalahan utama yang ingin dijawab dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penerapan model Project-Based Learning terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam konteks pembelajaran seni yang autentik dan kontekstual. Kreativitas siswa dalam penelitian ini mencakup indikator-indikator seperti orisinalitas ide, fleksibilitas dalam memilih bahan dan teknik, elaborasi konsep dalam bentuk karya, serta kelancaran dalam mengembangkan gagasan (Torrance, 2004; Runco, 2014).

Rumusan masalah ini disusun dengan mempertimbangkan keterbatasan pendekatan pembelajaran konvensional yang tidak mampu menggugah daya cipta siswa, sebagaimana ditemukan dalam hasil observasi dan didukung oleh sejumlah studi terdahulu (Fitriyani & Wahyuni, 2021; Widiastuti & Nurlaelawati, 2023). Maka dari itu, rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dinyatakan secara eksplisit sebagai berikut: (1) Bagaimana tingkat kreativitas siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model Project-Based Learning dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya? (2) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model Project-Based Learning terhadap peningkatan kreativitas siswa kelas III SDN 1 Sangiang?

Kreativitas merupakan kemampuan menghasilkan gagasan baru, orisinal,

dan bermanfaat yang menjadi inti dari pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Menurut Torrance (2004), kreativitas melibatkan empat aspek utama, yaitu orisinalitas (originality), kelancaran ide (fluency), fleksibilitas berpikir (flexibility), dan elaborasi (elaboration). Dalam konteks anak usia sekolah dasar, kreativitas tidak hanya tampak dalam kemampuan menciptakan produk seni, tetapi juga dalam keberanian bereksperimen, mengkombinasikan bahan-bahan, dan memecahkan masalah secara imajinatif (Runco, 2014). Piaget (1971) menegaskan bahwa pada usia 8–9 tahun, anak berada pada tahap perkembangan operasional konkret, di mana mereka mulai mampu berpikir logis, tetapi imajinasi dan rasa ingin tahu masih sangat tinggi. Hal ini menjadikan pembelajaran berbasis proyek dalam SBdP sebagai pendekatan ideal untuk memupuk daya cipta anak melalui pengalaman belajar langsung yang menantang. Hasil studi yang dilakukan oleh Lubis dan Siregar (2022) menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran seni berbasis proyek memiliki tingkat kreativitas 30% lebih tinggi dibandingkan siswa yang diajar dengan metode konvensional. Penelitian lain oleh Fauziah dan Pratiwi (2023) mengungkap bahwa keterlibatan aktif siswa dalam eksplorasi seni, seperti menciptakan kerajinan atau pertunjukan sederhana, meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan mengemukakan ide. Pembelajaran seni berbasis proyek juga dianggap

sejalan dengan prinsip pembelajaran diferensiasi dalam Kurikulum Merdeka, yang memberi ruang pada siswa untuk memilih ide dan metode kerja sesuai minat serta potensi mereka (Kemendikbudristek, 2022).

Kurikulum Merdeka yang mulai diterapkan secara nasional sejak tahun 2022 memberikan ruang lebih luas bagi inovasi pembelajaran yang berfokus pada pengembangan karakter, kompetensi abad ke-21, dan pembelajaran berbasis proyek. Dalam kerangka ini, pembelajaran tidak lagi semata-mata berorientasi pada capaian kognitif, tetapi juga diarahkan untuk membentuk Profil Pelajar Pancasila yang berjiwa gotong royong, mandiri, kreatif, bernalar kritis, berkebinekaan global, dan beriman serta bertakwa (Kemendikbudristek, 2022).

Model Project-Based Learning (PjBL) secara konseptual sangat selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka, karena menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam merancang dan menyelesaikan proyek bermakna yang berakar dari konteks kehidupan nyata. Dalam konteks pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya, penerapan PjBL memungkinkan siswa tidak hanya belajar tentang seni sebagai pengetahuan, tetapi juga mengalami proses seni secara utuh—dari gagasan hingga produk, dari eksplorasi hingga refleksi (Larmer et al., 2015; Hidayati & Sari, 2023).

Berdasarkan berbagai paparan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa rendahnya kreativitas siswa

dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di tingkat sekolah dasar merupakan persoalan mendesak yang harus segera diatasi melalui pendekatan pembelajaran yang transformatif dan partisipatif. Hasil observasi di SDN 1 Sangiang dan berbagai temuan studi terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran konvensional tidak lagi memadai dalam menjawab tantangan pendidikan seni abad ke-21. Celah penelitian juga tampak jelas, di mana sebagian besar studi Project-Based Learning masih terbatas pada bidang eksakta dan siswa kelas atas, sementara konteks pembelajaran SBdP di kelas rendah belum banyak dieksplorasi secara ilmiah. Di sinilah letak relevansi dan urgensi penelitian ini, yang bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap peningkatan kemampuan kreativitas siswa kelas III dalam pembelajaran seni.

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment). Desain yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design, yaitu desain yang melibatkan dua kelompok (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) yang tidak dipilih secara acak, tetapi memiliki karakteristik yang relatif setara. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan menggunakan model

pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning), sementara kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional atau model yang biasa digunakan oleh guru di kelas. Desain ini dipilih karena sesuai untuk diterapkan di lingkungan sekolah dasar yang tidak memungkinkan randomisasi kelas secara menyeluruh, tetapi tetap memungkinkan perbandingan hasil belajar secara sistematis dan valid.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Sangiang, Kabupaten Bima, Nusa Tenggara Barat, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III yang terdiri dari dua kelas paralel. Kelas III A ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan kelas III B sebagai kelompok kontrol, masing-masing berjumlah 23 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, yaitu dengan mempertimbangkan kesamaan jumlah siswa, latar belakang guru, dan kesiapan kelas untuk dilakukan intervensi pembelajaran.

Instrumen utama yang digunakan untuk mengukur kreativitas siswa adalah lembar penilaian kreativitas berdasarkan indikator yang

disusun merujuk pada teori Guilford (1967) dan Torrance (1974), yakni: kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), orisinalitas (originality), dan elaborasi (elaboration). Lembar penilaian disusun dalam bentuk rubrik analitik yang divalidasi oleh ahli materi dan dosen pembimbing. Selain itu, dilakukan juga observasi aktivitas siswa dan dokumentasi hasil proyek sebagai data pendukung untuk menguatkan hasil kuantitatif. Validitas instrumen diuji menggunakan expert judgment dan uji empiris melalui korelasi item-total, sedangkan reliabilitas diuji menggunakan rumus Alpha Cronbach dengan hasil reliabilitas tinggi ( $r > 0,70$ ).

Prosedur penelitian diawali dengan tahap pretest untuk mengetahui kemampuan awal kreativitas siswa pada kedua kelompok. Selanjutnya, kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran berbasis proyek selama 4 kali pertemuan dengan tema yang sesuai pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Kegiatan proyek dirancang dalam bentuk produk seni dua dimensi dan tiga dimensi yang menuntut siswa untuk mengeksplorasi ide, bekerja dalam tim, dan mempresentasikan hasilnya.

Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengetahui perkembangan kreativitas setelah proses pembelajaran.

Data hasil pretest dan posttest dianalisis secara kuantitatif dengan bantuan software SPSS 25 for windows. Teknik analisis yang digunakan adalah uji normalitas (Kolmogorov-Smirnov), uji homogenitas varians (Levene's Test), dan uji hipotesis menggunakan uji-t independen (Independent Samples t-test) untuk mengetahui signifikansi perbedaan rata-rata antara kelompok eksperimen dan kontrol. Kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi ( $p < 0,05$ ), maka terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok. Dengan metode ini, dapat ditentukan sejauh mana pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan kreativitas siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning/PjBL) terhadap peningkatan kemampuan kreativitas siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Data yang dianalisis diperoleh dari hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada kelompok eksperimen (dengan penerapan PjBL) dan kelompok kontrol (dengan pembelajaran konvensional). Berikut adalah hasil analisis data:

**Tabel 1** Tabel 1. Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest Kreativitas Siswa

Kelompok	Pretest	Posttest	N-Gain
Eksperimen	51,58	82,72	0,64
Kontrol	52,15	67,89	0,33

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa rata-rata nilai kreativitas siswa kelompok eksperimen meningkat secara signifikan dari 51,58 pada saat pretest menjadi 82,72 pada posttest, dengan nilai N-Gain sebesar 0,64 (kategori sedang ke tinggi). Sebaliknya, kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan dari 52,15 menjadi 67,89 dengan N-Gain 0,33 (kategori rendah ke sedang). Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model PjBL memberikan dampak positif yang lebih besar terhadap pengembangan kreativitas siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Uji normalitas dan homogenitas dilakukan sebelum uji t. Hasil uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa data berdistribusi normal ( $p > 0,05$ ), dan hasil Levene's Test menunjukkan bahwa varians kedua kelompok homogen ( $p > 0,05$ ). Selanjutnya, dilakukan uji-t independen terhadap hasil posttest.

Tabel 2. Hasil Uji-t Independent Samples Posttest

**Independent Samples Test**

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Hasil Equal variances assumed	.077	.785	-9.544	22	.000	-34.1667	3.57990	-41.59092	-26.74242
Equal variances not assumed			-9.5987	21.987	.000	-34.1667	3.57990	-41.59118	-26.74216

Nilai signifikansi (p) sebesar  $0,000 < 0,05$  menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Ini membuktikan bahwa model PjBL secara statistik berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas siswa.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Handayani & Prayitno (2022) yang menemukan bahwa PjBL meningkatkan skor kreativitas siswa secara signifikan. Selain itu, PjBL memberikan ruang eksplorasi ide dan kolaborasi yang memperkuat keterampilan orisinalitas dan

fleksibilitas berpikir, sebagaimana ditegaskan oleh Torrance (2004) dan Runco (2014).

Selama implementasi PjBL, siswa tampak lebih aktif, antusias, dan mandiri dalam mengembangkan proyek seni seperti membuat topeng, kerajinan bahan alam, dan karya kolase. Observasi menunjukkan bahwa siswa lebih berani mencoba ide baru dan saling bertukar gagasan dengan teman satu tim. Hal ini menunjukkan bahwa PjBL berhasil menstimulasi kreativitas melalui keterlibatan emosional dan kognitif dalam proses belajar (Larmer et al., 2015).

Guru pun berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa mengeksplorasi bahan, teknik, dan tema yang relevan dengan kehidupan mereka. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kualitas hasil karya, tetapi juga membentuk kebiasaan berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, PjBL relevan karena menekankan pembelajaran berbasis proyek, kolaboratif, dan diferensiasi (Kemendikbudristek, 2022).

Dengan demikian, pembahasan ini menguatkan bahwa Project-Based Learning merupakan pendekatan

yang efektif untuk menumbuhkan kreativitas siswa SD, khususnya pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Proses yang berfokus pada eksplorasi, refleksi, dan produksi karya orisinal mampu meningkatkan indikator kreativitas secara menyeluruh—yakni fluency, flexibility, originality, dan elaboration.

### **Pembahasan**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning/PjBL) berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa kelas III SDN 1 Sangiang dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Berdasarkan data kuantitatif, terdapat perbedaan mencolok antara skor posttest kreativitas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan rata-rata dari nilai pretest 51,58 menjadi 82,72 pada posttest, dengan N-Gain sebesar 0,64 (kategori sedang ke tinggi). Sementara itu, kelompok kontrol hanya meningkat dari 52,15 menjadi 67,89, dengan N-Gain sebesar 0,33 (kategori rendah ke sedang). Nilai signifikansi dari uji-t independen adalah  $0,000 < 0,05$ , yang menunjukkan bahwa perbedaan ini bersifat signifikan secara statistik.

Secara pedagogis, temuan ini memperkuat teori Torrance (2004) dan Runco (2014) bahwa kreativitas siswa dapat dikembangkan secara optimal melalui pembelajaran yang memberikan ruang untuk eksplorasi ide, fleksibilitas berpikir, dan produksi karya yang orisinal. Model PjBL memungkinkan terjadinya proses tersebut karena siswa diberikan kesempatan untuk berinisiatif, bekerja secara kolaboratif, dan menghasilkan proyek nyata berdasarkan minat dan konteks kehidupan mereka.

Hasil observasi selama proses pembelajaran pada kelompok eksperimen mendukung data kuantitatif. Siswa tampak lebih antusias dan aktif dalam berdiskusi kelompok, memilih bahan, serta merancang karya seni seperti kolase, topeng tradisional, dan kerajinan dari bahan alam. Sebanyak 19 dari 23 siswa di kelompok eksperimen menunjukkan perubahan perilaku belajar yang positif—lebih percaya diri, eksploratif, dan berani menyampaikan ide. Sebaliknya, di kelompok kontrol, siswa masih menunjukkan ketergantungan tinggi pada arahan guru, produk karya cenderung seragam, dan partisipasi siswa lebih pasif. Ini menunjukkan

bahwa pembelajaran konvensional tidak mendorong proses berpikir kreatif secara optimal.

Wawancara dengan guru SBdP juga memberikan wawasan penting. Guru menyatakan bahwa dengan model PjBL, siswa terlihat lebih menikmati proses belajar, lebih aktif, dan lebih bertanggung jawab terhadap hasil karya mereka. Namun, guru juga mengungkap tantangan berupa keterbatasan waktu dan kebutuhan adaptasi perencanaan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan Daryanto (2022) yang menegaskan bahwa keberhasilan PjBL memerlukan dukungan keterampilan pedagogis guru dan manajemen kelas yang baik.

Secara konseptual, keberhasilan penerapan PjBL dalam penelitian ini juga didukung oleh kesesuaian dengan tahapan perkembangan kognitif siswa kelas III menurut teori Piaget (1971), yaitu tahap operasional konkret. Pada tahap ini, siswa cenderung belajar lebih baik melalui pengalaman langsung, manipulasi objek nyata, dan kerja kelompok, yang menjadi ciri khas pembelajaran berbasis proyek. Kurikulum Merdeka pun mendukung model seperti ini, karena mendorong pembelajaran

yang berorientasi pada proyek, diferensiasi, dan penguatan Profil Pelajar Pancasila (Kemendikbudristek, 2022).

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan beberapa studi terdahulu. Penelitian Handayani dan Prayitno (2022) menemukan bahwa penerapan PjBL dalam pembelajaran seni meningkatkan kreativitas sebesar 28%. Begitu pula temuan Lubis dan Siregar (2022) menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan pendekatan proyek memiliki tingkat kreativitas 30% lebih tinggi daripada yang mengikuti pembelajaran konvensional. Dengan demikian, temuan penelitian ini tidak hanya memiliki dasar teoritis yang kuat, tetapi juga mendapatkan dukungan empiris dari berbagai penelitian relevan.

Dengan melihat seluruh data kuantitatif dan kualitatif yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek secara signifikan dan efektif mendorong peningkatan kreativitas siswa. PjBL menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, aktif, dan bermakna, yang pada akhirnya mendorong siswa untuk mengekspresikan diri secara lebih

bebas dan produktif dalam karya seni. Model ini tidak hanya berdampak pada capaian kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan sosial siswa, seperti kepercayaan diri, kemandirian, dan kerja sama.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning/PjBL) berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan kreativitas siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di kelas III SDN 1 Sangiang. Penerapan PjBL terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan eksploratif sehingga mendorong siswa untuk berpikir kreatif, menyampaikan ide orisinal, dan menghasilkan karya seni yang unik serta bermakna.

Hasil analisis kuantitatif menunjukkan peningkatan rata-rata skor kreativitas siswa kelompok eksperimen dari 51,58 menjadi 82,72 dengan nilai N-Gain sebesar 0,64 (kategori sedang ke tinggi), sedangkan kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan dari 52,15 menjadi 67,89 dengan N-Gain

sebesar 0,33 (kategori rendah ke sedang). Uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data ini diperkuat dengan hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan bahwa siswa dalam kelompok eksperimen lebih aktif, percaya diri, dan mandiri dalam proses pembelajaran serta menunjukkan kemampuan kreativitas yang lebih berkembang.

Secara keseluruhan, penerapan PjBL sejalan dengan karakteristik perkembangan siswa usia kelas III dan prinsip pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. Model ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga memperkuat dimensi afektif dan sosial siswa. Oleh karena itu, Project-Based Learning layak dijadikan sebagai alternatif strategis dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya untuk meningkatkan kreativitas peserta didik sejak dini.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Astuti, R., & Lestari, D. (2022). Inovasi pembelajaran SBdP untuk meningkatkan kreativitas siswa

- SD. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 8(2), 102–113.
- Bell, S. (2010). Project-based learning for the 21st century: Skills for the future. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 83(2), 39–43.
- Daryanto. (2022). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fauziah, I., & Pratiwi, S. (2023). Meningkatkan kreativitas siswa melalui proyek seni berbasis lokal. *Jurnal Pendidikan Seni*, 14(1), 23–31.
- Fitriyani, L., & Wahyuni, S. (2021). Pembelajaran berbasis proses: Studi kasus pembelajaran SBdP di SD. *Jurnal Edukasi Dasar*, 9(3), 145–152.
- Handayani, R., & Prayitno, M. (2022). Penerapan project-based learning dalam meningkatkan kreativitas siswa SD pada pembelajaran seni. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 7(1), 55–64.
- Hidayati, N., & Sari, R. (2023). Project-based learning dalam kurikulum merdeka. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(2), 98–107.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kemendikbudristek. (2023). *Laporan Hasil Asesmen Nasional Tahun 2022/2023*. Jakarta: Pusat Asesmen dan Pembelajaran.
- Kusuma, A., Setiawan, I., & Laila, N. (2022). Efektivitas project-based learning terhadap kreativitas siswa. *Jurnal Ilmiah Guru*, 6(2), 78–85.
- Larmer, J., & Mergendoller, J. R. (2015). *Gold Standard PBL: Essential Project Design Elements*. California: Buck Institute for Education.
- Lubis, S., & Siregar, H. (2022). Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(1), 35–42.
- Nuraini, M., & Harahap, D. (2023). Hambatan implementasi pembelajaran inovatif di SD. *Jurnal Pendidikan Guru SD*, 11(2), 90–97.
- Piaget, J. (1971). *The Theory of Stages in Cognitive Development*. New York: McGraw-Hill.
- Rahmawati, D., Hidayat, A., & Yuliani, R. (2023). Evaluasi kreativitas siswa dalam pembelajaran SBdP. *Jurnal Pendidikan Kreatif Anak*, 4(1), 66–74.
- Runco, M. A. (2014). *Creativity: Theories and Themes – Research, Development, and Practice*. San Diego: Elsevier.

- Santrock, J. W. (2018). *Child Development* (15th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Sulistyo, A., & Marlina, N. (2022). Analisis implementasi pembelajaran seni budaya di SD. *Jurnal Citra Pendidikan*, 5(3), 124–132.
- Suryani, N., & Hakim, M. (2020). Pembelajaran konvensional dan dampaknya terhadap minat berkegiatan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 6(1), 47–54.
- Tan, C. S., Lau, X. Y., & Kung, Y. T. (2021). Creativity in education: A global perspective. *Educational Review*, 73(2), 237–253.
- Thomas, J. W. (2000). *A Review of Research on Project-Based Learning*. San Rafael, CA: The Autodesk Foundation.
- Torrance, E. P. (2004). *Torrance Tests of Creative Thinking: Norms-Technical Manual*. Bensenville, IL: Scholastic Testing Service.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Widodo, H., & Rahmawati, L. (2020). Pembelajaran berbasis proyek pada matematika SD: Studi eksperimen. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(3), 210–218.
- Wijayanti, T., & Maulida, A. (2023). Penguatan emosi dan kreativitas melalui PjBL. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 8(2), 89–97.
- Widiastuti, A., & Nurlaelawati, E. (2023). Penerapan PjBL dalam pembelajaran seni di SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 60–71.
- Yuliana, L., & Hasanah, R. (2021). Penerapan PjBL dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Sains dan Edukasi*, 9(2), 130–139.