

**MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR PADA MATA
PELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN (SBdP)**

Larasati Wijanarko Putri¹, Dhina Cahya Rohim², Deki Wibowo³

¹²³PGSD FEPH Universitas Muhammadiyah Kudus

Alamat e-mail : (1larasatiwianarkoputri@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Project Based Learning model on Arts, Culture, and Crafts (SBdP) subjects to Improve Elementary School Students' Creativity. The background of this study is based on the results of initial observations that there are problems with difficulties in developing student creativity in SBdP lessons. This study uses a quasi-experimental method with a one-group pretest-posttest design combined with a description of the process of implementing the model (quantitative descriptive) implemented at SDN 02 Dermolo. The results showed an average pretest score of 59.27 increased to 85.21 in the posttest. The paired sample t-test showed a significant difference between the pretest and posttest results, which means the application of the PjBL model has an effect on increasing student creativity. The N-gain analysis showed an average score of 0.55 or 55% (moderate category). Thus, the PjBL learning model has an effect on student creativity in SBdP subjects. This is evidenced by an increase in creativity scores from the pretest to the posttest which is statistically significant based on the paired sample t-test. The N-Gain value is in the moderate category, indicating that the implementation of PjBL is able to encourage an increase in students' creative thinking skills, including aspects of fluency, flexibility, originality, and elaboration. With observation sheets and assessment rubrics as supporting instruments, the observation scores for each creativity indicator show a good category. This indicates that the PjBL model is able to encourage students to think creatively, produce original ideas, and communicate their work with confidence.

Keywords: PjBL, SBdP, Creativity

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. Latar belakang penelitian ini didasari oleh hasil observasi awal yaitu terdapat masalah kesulitan dalam mengembangkan kreativitas siswa dalam pelajaran SBdP. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain satu kelompok pretest-posttest dikombinasikan dengan deskripsi proses penerapan model (deskriptif kuantitatif) yang dilaksanakan di SDN

02 Dermolo. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata pretest sebesar 59,27 meningkat menjadi 85,21 pada posttest. Uji *paired sample t-test* menunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest, yang berarti penerapan model PjBL berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas siswa. Analisis *N-gain* menunjukkan rata-rata skor sebesar 0,55 atau 55% (kategori sedang). Dengan demikian, Model pembelajaran PjBL berpengaruh terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan skor kreativitas dari hasil pretest ke posttest yang signifikan secara statistik berdasarkan uji *paired sample t-test*. Nilai *N-Gain* berada pada kategori sedang, yang menunjukkan bahwa penerapan PjBL mampu mendorong peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa yang meliputi aspek kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*) dan elaborasi (*elaboration*). Dengan lembar observasi dan rubrik penilaian sebagai instrumen pendukung. Skor observasi pada tiap indikator kreativitas menunjukkan kategori baik. Hal ini mengindikasikan bahwa model PjBL mampu mendorong siswa untuk berpikir kreatif, menghasilkan ide orisinal dan mengomunikasikan karya dengan percaya diri.

Kata Kunci: PjBL SBdP, Kreativitas

A. Pendahuluan

Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional mendefinisikan pendidikan sebagai suatu usaha yang sadar dan terencana untuk menciptakan atmosfer belajar dan proses pembelajaran (Zaharah & Silitonga, 2023). Tujuannya adalah agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi mereka, sehingga memperoleh kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, akhlak, serta keterampilan yang diharapkan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa dan negara

(Nihayati, 2018). Pendidikan tidak semata-mata berfokus pada pencapaian hasil belajar, melainkan juga pada metode dan proses yang mendasari pembelajaran yang dialami oleh anak. Pendidikan memiliki makna yang sangat luas, tergantung pada perspektif yang kita gunakan dalam proses pembelajaran tersebut (Muhammad Rafik et al., 2022).

Pendidikan seni budaya merupakan suatu disiplin pendidikan seni yang mencakup berbagai aspek, termasuk seni rupa, tari dan keterampilan seni. Pendidikan seni budaya dan prakarya (SBdP) merupakan

bagian dari pendidikan seni yang mencakup seni rupa, musik, tari, serta seni keterampilan. Di tingkat sekolah dasar, pendidikan SBdP lebih menekankan pada pengembangan keterampilan kerajinan tangan (Nurhanifah et al., 2024). Pendidikan di tingkat sekolah dasar memfokuskan pada pengembangan keterampilan kerajinan tangan. Ki Hajar Dewantara mengemukakan bahwa pendidikan seni, budaya dan prakarya merupakan salah satu elemen kunci dalam pembentukan karakter peserta didik (Resmana et al., 2024). Kreativitas memiliki keterkaitan yang kuat dengan pembelajaran seni, karena aktivitas seni cenderung menciptakan sesuatu yang menarik, yang pada akhirnya berujung pada terciptanya produk tau karya yang inovatif sekaligus mempertahankan unsur orisionalitas (Hidayatulloh et al., 2024).

Kreativitas siswa adalah proses mental yang melibatkan pengembangan ide-ide baru dan produk-produk inovatif (Elida, 2024). Proses ini tidak hanya berfokus pada penciptaan hal-hal baru, tetapi juga pada penggabungan serta pengujian kebenaran dari ide-ide tersebut melalui tindakan konkret (Hartono & Asiyah, 2018). Kreativitas dapat diukur

dengan mengamati beberapa aspek kreativitas, termasuk keterampilan berpikir lancar (*fluency*), keterampilan berpikir luwes (*flexibility*), keterampilan berpikir orisinil (*originality*) dan keterampilan berpikir detail (*elaboration*) (Mislah et al., 2024). Kreativitas juga dipengaruhi oleh faktor internal (pribadi) dan eksternal (lingkungan). Lingkungan yang mendukung, pengalaman dan pembelajaran sangat penting dalam mengasah potensi kreativitas seseorang (Estheriani & Muhid, 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal dapat diketahui bahwa di SDN 2 Dermolo masih terdapat masalah kesulitan dalam mengembangkan kreativitas siswa dalam pelajaran SBdP. Namun, para siswa sejatinya memiliki beragam ide yang melimpah, meskipun kadangkala mereka mengalami kesulitan dalam mengungkapkannya, termasuk dalam aspek kreativitas. Pembelajaran konvensional yang dominan menggunakan metode ceramah dan penyampaian satu arah menyebabkan kreativitas siswa rendah karena siswa cenderung pasif dan tidak diberi kesempatan untuk mengembangkan ide atau berpikir kritis.

Dan diantara beberapa model pembelajaran yang memungkinkan untuk dapat dikembangkan dalam mata pembelajaran SBdP untuk meningkatkan kreativitas siswa adalah model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) merupakan pendekatan kontekstual dan aktif yang efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan kontekstual, investigasi atau inkuiri dan pemecahan masalah. Dalam model ini, (Nurkanti et al., 2023) peserta didik diberikan proyek yang harus dikerjakan (Hidayati Batubara et al., 2024). PjBL menuntut siswa untuk aktif dalam merancang, mengeksplorasi dan menyelesaikan proyek nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. PjBL mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi nyata yang dekat dengan pengalaman siswa, sehingga siswa dapat menerapkan pengetahuan secara praktis dan kreatif dalam konteks yang relevan. Proyek dikerjakan secara berkolaborasi dalam kelompok dan dilaksanakan dalam jangka waktu

tertentu sampai menghasilkan sebuah produk yang unik inovatif dan berfokus pada pemecahan masalah yang dikaji, yang kemudian produk tersebut akan ditampilkan dan dipresentasikan oleh kelompok (Tekeng, 2016). Siswa mengambil peran aktif dalam merencanakan, melaksanakan dan menyelesaikan proyek mereka sendiri. Hal ini mendorong kemandirian, inisiatif dan pengembangan ide-ide kreatif. Dalam proses pengerjaan proyek (Nurkanti et al., 2023), siswa diajak untuk memecahkan masalah, menganalisis berbagai opsi dan mengembangkan solusi inovatif. PjBL biasanya dilakukan secara kelompok, sehingga belajar bekerjasama, berbagi ide dan mengasah keterampilan komunikasi melalui presentasi hasil proyek (Asidiqi, 2024).

Penelitian di berbagai sekolah dasar menunjukkan bahwa penerapan PjBL secara signifikan meningkatkan kreativitas siswa. Misalnya, dalam pembelajaran seni mozaik kelas 3 SD siswa yang belajar dengan PjBL mampu menghasilkan karya yang lebih inovatif dan beragam dibanding metode konvensional (Rohmah & Fauzi,

2024). Studi lain pada materi IPA dan manajemen juga menunjukkan peningkatan kreativitas yang signifikan setelah penerapan PJBL dengan pendekatan kontekstual (Resmana et al., 2024). Secara keseluruhan, PJBL sebagai model pembelajaran kontekstual aktif memberikan landasan yang kuat untuk mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar melalui pengalaman belajar yang bermakna, kolaboratif dan menantang (Dewi et al., 2024).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Project based learning pada mata pelajaran SBdP untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar di SDN 02 Dermolo. Dengan model pembelajaran PjBL diharapkan dapat menjadi salah satu metode pembelajaran yang membantu dalam peningkatan kreativitas siswa.

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Penelitian ini menggunakan kuasi eksperimen dengan desain satu kelompok pretest-posttest dikombinasikan dengan deskripsi proses penerapan model (deskriptif

kuantitatif). Tujuannya untuk mendeskripsikan model pembelajaran PjBL pada mata pelajaran SPdP dan menganalisis peningkatan kreativitas siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Penelitian ini akan dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri yang berada di wilayah Dermolo, Kecamatan Kembang, Kabupaten Jepara, Jawa Tengah. Sekolah yang akan menjadi lokasi penelitian adalah SDN 2 Dermolo. Sampel penelitian ini terdiri dari 16 siswa kelas V SD 2 Dermolo.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 2 Demolo. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu: dokumentasi, Observasi, Rubrik penilaian karya atau proyek dan angket. Instrumen utama pada penelitian ini adalah angket.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model Project Based Learning terhadap peningkatan kreativitas siswa SD. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 di kelas 5 SD N 02 Dermolo dengan jumlah 16 siswa.

1.1 Analisis Instrumen

1.1.1 Uji Validitas

Uji Validitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana instrumen tes mampu mengukur apa yang seharusnya diukur, yaitu kreativitas siswa dalam penelitian ini. Instrumen yang akan diuji yaitu rubrik penilaian, observasi dan angket. Walaupun angket yang menjadi instrumen utama pada penelitian ini, tetapi instrumen lain tetap harus di uji validitaskan. Karena rubrik penilaian, obserbasi dan angket harus selaras sesuai dengan indikator kreativitas siswa.

Hasil analisis ini menunjukkan valid atau kelayakan instrumen tersebut digunakan saat penelitian. Uji validitas ini adalah validitas ahli yaitu instrumen penilaian akan dinilai oleh para ahli atau dosen. Uji ini dinilai oleh 3 validator. Data hasil skor validasi di analisis menggunakan teori *Aiken's V*. Adapun hasil validitas instrumen penelitian sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Uji Validitas Rubrik Penilaian

Aspek	V	Keterangan
1	0.8889	Valid
2	0.7778	Cukup Valid
3	1	Valid
4	0.8889	Valid
5	0.8889	Valid

Berdasarkan perhitungan diperoleh bahwa 5 aspek memiliki nilai koefisien korelasi 0,8889 dan 1 lebih besar dari $0,4 < V > 0,7$ sehingga dinyatakan valid. Sementara itu, terdapat 1 aspek yang memiliki nilai 0,7778 sedikit dibawah $0,8 < V > 1$ sehingga dikategorikan cukup valid. Dengan demikian, rubrik penilaian karya dapat digunakan dalam penelitian.

Tabel 2 Hasil Uji Validitas Lembar Observasi

Aspek	V	Keterangan
1	1	Valid
2	0.8889	Valid
3	0.8889	Valid
4	0.8889	Valid
5	1	Valid
6	0.8889	Valid

Lembar observasi terdiri atas 6 aspek penilaian untuk validitas, memperoleh hasil yang seluruhnya valid. Hal ini ditunjukkan oleh nilai 0,8889 dan 1 dari setiap aspek yang lebih besar dari $0,4 < V > 0,7$. Dengan demikian, lembar observasi layak digunakan tanpa revisi.

Tabel 3 Hasil Validitas Angket

Aspek	V	Keterangan
1	0.8889	Valid
2	0.7778	Cukup Valid
3	1	Valid
4	0.8889	Valid
5	0.8889	Valid
6	0.7778	Cukup Valid

Hasil analisis menunjukkan bahwa 4 aspek memiliki nilai 0,8889 dan 1 lebih besar dari $0,4 < V > 0,7$ dan dinyatakan valid, sedangkan 2 aspek lainnya memiliki nilai 0,7778 sedikit dibawah $0,8 < V > 1$ sehingga termasuk kategori cukup valid. Oleh karena itu, angket dapat tetap digunakan untuk penelitian, dengan pertimbangan bahwa 2 aspek cukup valid akan diperbaiki redaksi atau kejelasan indikatornya untuk meminimalkan bias respon siswa.

Secara keseluruhan, hasil uji validitas menunjukkan bahwa ketiga instrumen telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam penelitian. Meskipun terdapat beberapa aspek yang berkategori cukup valid, instrumen tetap dipakai dengan pertimbangan aspek tersebut tidak menyimpang dengan tujuan pengukuran dan masih relevan untuk mengungkapka data penelitian.

1.1.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan setelah instrumen dinyatakan valid berdasarkan hasil uji validitas. Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana instrumen angket dapat memberikan hasil konsisten ketika digunakan untuk mengukur

kreativita siswa. Uji reliabilitas pada penelitian ini dilakukan hanya terhadap instrumen angket, sedangkan instrumen observasi dan rubrik penilaian tiddak dilakukan uji reliabilitas karena keduanya digunakan sebagai instrumen pendukung dan penilaiannya bersifat langsung melalui pengamatan serta penilaian karya. Pengujian reliabilitas angket dilakukan menggunakan program SPSS dengan teknik *Cronbach's Alpa*.

Tabel 4 Hasil Uji Reliabilitas Angket

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.913	30

Hasil analisis menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,913 yang berarti berada diatas batas minimal reliabilitas 0,70. Dengan demikian, angket yang digunakan dalam penelitian ini termasuk kategori sangat reliabel. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa instrumen angket layak digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini, karena memiliki tingkat konsistensi internal yang tinggi.

1.2 Uji Prasyarat

1.2.1 Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai hasil skor kreativitas siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penerapan model pembelajaran. Data ini meliputi nilai minimum, nilai maksimum. Nilai rata-rata (*mean*) dan standar deviasi.

Tabel 5 Hasil Uji Statistik Deskriptif

Angket				
	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
<i>Pre-test Score</i>	36.6	80.0	59.27	13.50
<i>Post-test Score</i>	77.5	92.5	85.11	3.56

Berdasarkan hasil perhitungan, pada tahap *pretest* diperoleh nilai minimum 36,6, nilai maksimum 80,0 dengan nilai rata-rata 59,27 dan standar deviasi 13,50. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas siswa sebelum diberikan perlakuan berada pada kategori sedang, dengan sebaran data yang cukup lebar antar siswa. Sementara itu, pada tahap *posttest* diperoleh nilai minimum 77,5, nilai maksimum 92,5 dengan nilai rata-rata 85,11 dan standar

deviasi 3,56. Hasil ini mengindikasikan bahwa setelah diberikan perlakuan, kemampuan kreativitas siswa meningkat secara signifikan dan berada pada kategori tinggi dengan sebaran nilai yang relatif merata antar siswa.

Tabel 6 Hasil Statistik Deskriptif Lembar Observasi

	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
<i>Fluency</i>	6	7	6.33	0.58
<i>Flexibility</i>	7	7	7	0.00
<i>Elaboration</i>	6	7	6.67	0.58
<i>Originality</i>	6	7	6.33	0.58
Komunikasi Kreatif	3	3	3	0.00

Berdasarkan hasil analisis diatas terhadap data observasi kreativitas siswa, indikator fluency memiliki nilai minimum 6, maksimum 7 dengan rata-rata 6,33 dan standar deviasi 0,58. Indikator flexibility memiliki nilai minimum 7, maksimum 7, rata-rata 7,00 dan standar deviasi 0,00 yang menunjukkan keseragaman skor pada seluruh siswa. Indikator elaboration menunjukkan nilai minimum 6, maksimum 7, rata-rata 6,67 dengan standar deviasi 0,58.

Pada indikator originality diperoleh nilai minimum 6, maksimum 7, rata-rata 6,67 dan standar deviasi 0,58. Sementara itu, indikator komunikasi kreatif memiliki nilai minimum 3, maksimum 3, rata-rata 3,00 dan standar deviasi 0,00 yang berarti seluruh siswa memperoleh skor sama pada indikator.

Tabel 7 Hasil Statistik Deskriptif Rubrik Penilaian

	<i>Minim um</i>	<i>Maxim um</i>	<i>Me an</i>	<i>Std. Deviat ion</i>
<i>Fluency</i>	3	4	3,6 7	0,58
<i>Flexibilit y</i>	3	3	3,0 0	0,00
<i>Elabora tion</i>	3	3	3,0 0	0,00
<i>Original ity</i>	3	4	3,3 3	0,58
Presnta si isi	4	4	4,0 0	0,00
Present asi karya	3	3	3,0 0	0,00

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa pada indikator fluency nilai minimum adalah 3, maksimum 4 dengan rata-rata 3,67 dan standar deviasi 0,58. indikator flexibility memiliki nilai minimum 3, maksimum 4, rata-rata 3,00 dan standar deviasi 0,00. Indikator elaboration memperoleh nilai minimum 3, maksimum 4, rata-rata 3,33 dan standar deviasi 0,58.

Indikator originality menunjukkan nilai minimum 3, maksimum 4, rata-rata 3,33 dan standar deviasi 0,58. Pada indikator presentasi isi nilai minimum 3, maksimum 3 dengan rata-rata 3,33 dan standar deviasi 0,58. Pada indikator presentasi komunikasi memiliki nilai minimum 3, maksimum 4 dengan rata-rata 3,00 dan standar deviasi 0,00.

Secara keseluruhan, hasil dari ketiga instrumen keonsisten menunjukkan bahwa kreativitas konsisten menunjukkan bahwa kreativitas siswa mengalami peningkatan baik dari segi jumlah ide, keberagaman solusi, pengembangan ide, keunikan karya maupun kemampuan menyampaikan hasil secara komunikatif. Hal ini memperkuat bahwa model pembelajaran yang diterapkan efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa secara menyeluruh.

1.2.2 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil pretest dan posttest berdistribusi normal atau tidak pengujian ini menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 responden. Data dinyatakan berdistribusi normal

apabila nilai signifikansi (*Sig.*) lebih besar dari 0,05.

Tabel 8 Hasil Uji Normalitas

	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pre-test Score</i>	0.958	16	0.534
<i>Post-test Score</i>	0.968	16	0.814

Berdasarkan uji *Shapiro-Wilk*, data *Pre-test* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,534 dan *post-test* sebesar 0,814. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal.

1.2.3 Uji Hipotesis (*Paired Sample T-Test*)

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest kreativitas siswa. Hipotesis yang diajukan adalah H_0 tidak terdapat perbedaan antara rata-rata hasil pretest dan posttest kreativitas siswa, sedangkan H_1 terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* kreativitas siswa.

Tabel 9 Hasil Uji Paired Sample T-Test

	<i>Mean</i>	<i>N</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>
<i>Pre-test Score</i>	59.27	16	13.50	3.38
<i>Post-test Score</i>	85.11	16	3.56	0.89

Berdasarkan hasil tabel diatas menunjukkan bahwa nilai *Sig.* (2-tailed) < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* kreativitas siswa. Peningkatan nilai rata-rata dari 59,27 pada pretest menjadi 85,21 pada *posttest* menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini berpengaruh positif terhadap peningkatan kreativitas siswa.

1.2.4 Uji *N-Gain*

Uji *N-Gain* dilakukan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran. Data yang digunakan diperoleh pretest dan posttest peserta didik.

Tabel 10 Hasil Uji N-Gain

N-Gain Score	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N-Gain Score	16	0.20	0.90	0.55	0.20
N-Gain Score	16	20	90	55	20

Berdasarkan hasil tabel diatas, rata-rata *N-Gain* 0,55 termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model PjBL mampu meningkatkan kreativitas siswa dengan tingkat peningkatan sedang. Walaupun peningkatannya belum masuk kategori tinggi, hasil ini tetap menunjukkan bahwa model PjBL efektif digunakan untuk mendorong perkembangan kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP.

E. Kesimpulan

Bedasarkan hasil dari analisis data yang diperoleh selama proses penelitian mengenai penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* diperoleh kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based*

Learning pada mata pelajaran SBdP di kelas 5 sekolah dasar terlaksana dengan baik sesuai sintaks pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing, sementara siswa terlibat aktif dalam setiap tahap proyek mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga presentasi hasil karya. Proses ini menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, kreatif dan bermakna.

Model pembelajaran PjBL berpengaruh terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan skor kreativitas dari hasil pretest ke posttest yang signifikan secara statistik berdasarkan uji *paired sample t-test*. Nilai *N-Gain* berada pada kategori sedang, yang menunjukkan bahwa penerapan PjBL mampu mendorong peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa yang meliputi aspek kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*) dan elaborasi (*elaboration*). Dengan lembar observasi dan rubrik penilaian sebagai instrumen pendukung. Skor observasi pada tiap indikator kreativitas

menunjukkan kategori baik. Hal ini mengindikasikan bahwa model PjBL mampu mendorong siswa untuk berpikir kreatif, menghasilkan ide orisinal dan mengomunikasikan karya dengan percaya diri.

DAFTAR PUSTAKA

- Asidiqi, D. F. (2024). Model project based learning (PJBL) dalam meningkatkan kretivitas siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*, 7(2), 126–128.
- Dewi, A. I., Fitriani, C., Zulnuraini, Z., & Aras, N. F. (2024). Meningkatkan Kreatifitas Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP Dengan Menggunakan Model Project Based Learning (PJBL) Dikelas IV SDN 4 Balasaeng Tanjung. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(1), 3121–3126.
- Elida, S. F. (2024). *Effectiveness of Project Based Learning (PjBL) in Improving Student Creativity : Literature Review*. 3(2), 11–27.
- Estheriani, N. G. N., & Muhid, A. (2020). Pengembangan Kreativitas Berpikir Siswa Di Era Industri 4.0 Melalui Perangkat Pembelajaran Dengan Media Augmented Reality. *Insight: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 22(2), 118.
<https://doi.org/10.26486/psikologi.v22i2.1206>
- Hartono, D. P., & Asiyah, S. (2018). PJBL to Improve Student Creativity: A Descriptive Study of the Role of the Pjbl Learning Model in Improving Student Creativity. *Journal of PGRI University Lecturers Palembang*, 2(1), 1–11. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/prosiding/index>
- Hidayati Batubara, J., Muthmainnah, I., Hamzah Panggabean, A., & Harahap, M. (2024). Analisis Strategi Pembelajaran Project Based Learning Dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Jurusan KPI Semester 6. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 78–87. <https://doi.org/10.62383/hardik.v1i2.157>
- Hidayatulloh, M., Masrurah, M., & Fitrayati, D. (2024). Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning Dengan Pendekatan Kontekstual. *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, 9(2), 129–134. <https://doi.org/10.18592/ptk.v9i2.9484>
- Mislah, M., Hayat, M. S., & Siswanto, J. (2024). Profil Kreativitas dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Fisika di Madrasah Aliyah. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 4066–4077. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7288>
- Muhammad Rafik, Vini Putri Febrianti, Afifah Nurhasanah, & Siti Nurdianti Muhajir. (2022). Telaah Literatur: Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap Kreativitas Siswa Guna Mendukung Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(1), 80–85. <https://doi.org/10.21009/jpi.051.10>

- Nihayati, F. (2018). *PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PjBL) BERMUATAN ESD*. 273–280. <https://doi.org/10.24252/lp.2016v19n1a8>
- Nurhanifah, N., Fadilah, F., & Sahila, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Berbasis Budaya Lokal Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah. *TACET Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*, 3(2), 38–44. <https://doi.org/10.26418/tacet.v3i2.81301>
- Nurkanti, M., Aryanti, F., Suhaerah, D. L., Biologi, J. P., & Pasundan Bandung, U. (2023). Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Semasa Pandemi Covid-19 Terhadap Hasil Belajar Ilmu Gizi Mahasiswa Calon Guru Biologi. *Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 15(1), 9–14. <https://doi.org/10.30599/jti.v15i1.1608>
- Resmana, L. P., Iman, B. N., & Asyiah, N. (2024). *Application of the Project Based Learning Model to Increase the Creativity of Class IV Students on Changes in Energy Forms at SDN Indrakila*. 10.
- Rohmah, F., & Fauzi, A. (2024). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PJBL DALAM KREATIVITAS SISWA DALAM MATERI MOZAIK KELAS 3 SD*. 8(7), 305–310.
- Tekeng, S. N. Y. (2016). Promosi Pengembangan Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 19(1), 90–99.
- Zaharah, Z., & Silitonga, M. (2023). Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) di SMP Negeri 22 Kota Jambi. *Biodik*, 9(3), 139–150. <https://doi.org/10.22437/biodik.v9i3.28659>