

PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK PERMAINAN TRADISIONAL LAYANG-LAYANG DALAM PEMBELAJARAN SBdP UNTUK MENUMBUHKAN DIMENSI KREATIVITAS DI SD 6 KANDANGMAS KUDUS

Riska Kumala Fitri¹, Lintang Matumona², Oktafani Aulia³, Vina Auliyatul Khasanah⁴, Elya Umi Hanik⁵

¹PGMI FATA Universitas Islam Negeri Sunan Kudus

²PGMI FATA Universitas Islam Negeri Sunan Kudus

³PGMI FATA Universitas Islam Negeri Sunan Kudus

⁴PGMI FATA Universitas Islam Negeri Sunan Kudus

⁵PGMI FATA Universitas Islam Negeri Sunan Kudus

Alamat e-mail : ¹kumalafitririska@gmail.com, ²matumonalintang@gmail.com,

³oktafaniaulia@gmail.com, ⁴vinaauliyatul45@gmail.com, ⁵elyaumi@iainkudus.ac.id

ABSTRACT

This study examines the application of project-based learning through traditional kite-making activities to foster creativity in fourth-grade students in Arts and Culture (SBdP) at SD 6 Kandangmas. Using a descriptive qualitative approach, data were collected through observation, interviews, and documentation to understand the learning process and the development of students' creativity. The results showed that the integration of kite-making into the project-based learning model provided meaningful opportunities for students to explore ideas, demonstrate originality, refine designs, and solve problems creatively. Students also demonstrated high levels of engagement and collaboration, along with improved communication skills, responsibility, and independence during the project implementation. This activity provided a contextual and culturally aligned learning experience, thus strengthening students' appreciation of local traditions while developing their creative competencies. This study concluded that traditional games can be an effective and enjoyable learning medium in Arts and Culture (SBdP), especially in elementary schools without dedicated art teachers. Further research is recommended to examine the impact of this model on other competencies and in more diverse school contexts.

Keyword: Project-Based Learning, Creativity, Kites.

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji penerapan pembelajaran berbasis proyek melalui kegiatan pembuatan layang-layang tradisional untuk menumbuhkan kreativitas siswa kelas IV pada mata pelajaran SBdP di SD 6 Kandangmas. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi guna memahami proses pembelajaran serta perkembangan kreativitas siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi pembuatan layang-layang dalam model pembelajaran proyek memberikan kesempatan bermakna bagi siswa untuk mengeksplorasi gagasan, menunjukkan orisinalitas, menyempurnakan desain, dan memecahkan masalah secara kreatif. Siswa juga menunjukkan keterlibatan dan kerja sama yang tinggi, disertai peningkatan kemampuan komunikasi, tanggung jawab, dan kemandirian selama pelaksanaan proyek. Kegiatan ini menyediakan pengalaman belajar yang kontekstual dan selaras dengan budaya lokal, sehingga memperkuat apresiasi siswa terhadap tradisi setempat sekaligus mengembangkan kompetensi kreatif mereka. Penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam SBdP, khususnya di sekolah dasar tanpa guru seni khusus. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengkaji dampak model ini pada kompetensi lain dan dalam konteks sekolah yang lebih beragam.

Kata kunci: project based learning, kreativitas, layang-layang

A. Pendahuluan

Pendidikan abad ke-21 menekankan pentingnya pengembangan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, serta pemecahan masalah sejak jenjang sekolah dasar. Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran di banyak SD masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang

berpusat pada guru. (Arya et al., 2021) menunjukkan bahwa 67% guru sekolah dasar di Indonesia masih mengandalkan metode ceramah satu arah. Kondisi ini berdampak pada terbatasnya ruang bagi siswa untuk berekspresi, bereksperimen, dan mengembangkan ide secara mandiri.

Permasalahan umum ini juga tampak pada pelaksanaan mata

pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), yang sejatinya memegang peran penting dalam menstimulasi potensi estetika, kreativitas, serta kemampuan berkarya siswa melalui aktivitas imajinatif dan inovatif (Zulkarnain, 2023). Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan SBdP di sekolah-sekolah dasar masih belum optimal. (Ahmad & Mulya, 2025) (mengungkapkan bahwa lebih dari 50% guru mengalami keterbatasan media dan waktu, sementara 46% guru belum percaya diri menerapkan metode inovatif. (Dewi et al., 2024) menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual dan berbasis proyek jarang dilakukan karena guru belum terbiasa mengintegrasikan budaya lokal. Akibatnya, pembelajaran SBdP masih didominasi ceramah dan tugas sederhana yang tidak memberi ruang cukup bagi eksplorasi kreatif siswa.

Di banyak sekolah dasar, masalah ini semakin parah karena tidak adanya guru khusus untuk mata pelajaran seni. Situasi serupa terjadi di SD 6 Kandangmas, lokasi penelitian ini, di mana sekolah tidak memiliki guru khusus Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), sehingga pembelajaran sepenuhnya dipegang

oleh guru kelas. Guru kelas bertugas mengajar hampir semua mata pelajaran, sehingga penguasaan mendalam terhadap materi estetis dan kreatif sering kali tidak optimal. Lebih lanjut, guru kelas yang mengajar SBdP di SD 6 Kandangmas memiliki latar belakang akademik yang lebih dominan di bidang Bahasa Inggris, bukan seni atau kreativitas berbasis keterampilan. Akibatnya, proses pembelajaran cenderung sederhana, monoton, dan belum mengutamakan eksplorasi atau kegiatan kreatif yang seharusnya menjadi karakteristik utama SBdP.

SD 6 Kndangmas pada kegiatan pembelajaran SBdP masih didominasi oleh aktivitas menggambar, menyalin, dan mewarnai, sehingga peluang siswa untuk mencipta, bereksperimen, atau mengeksplorasi budaya lokal belum optimal. Padahal, ketika guru pernah memberikan tugas membuat layang-layang sederhana menggunakan bahan lokal, ditemukan bahwa antusiasme siswa meningkat secara signifikan. Beberapa siswa yang biasanya pasif menjadi lebih aktif, terlibat dalam diskusi, bekerja sama, menghias, serta menyelesaikan proyek dengan mandiri. Bahkan

setelah pelajaran selesai, sebagian siswa masih melanjutkan bermain layang-layang di lapangan sekolah, menunjukkan bahwa aktivitas tersebut memberi ruang berekspresi yang menyenangkan serta menumbuhkan kreativitas, kerja sama, tanggung jawab, dan keberanian berkomunikasi. Tetapi, kegiatan berbasis aktivitas kontekstual seperti pembuatan layang-layang belum menjadi bagian dari strategi pembelajaran SBdP yang terencana dan hanya muncul sesekali, bukan sebagai model pembelajaran yang sistematis. Hal ini menunjukkan bahwa potensi permainan tradisional sebagai media pengembangan kreativitas belum dimanfaatkan secara maksimal di SD 6 Kandangmas.

Kreativitas siswa sekolah dasar dapat diuraikan melalui empat dimensi utama yang menjadi rujukan penelitian mutakhir, yaitu: kelancaran berpikir (fluency), keluwesan ide (flexibility), keaslian gagasan (originality), dan elaborasi (pengembangan detail). (Dayya Suci Nurani & Dkk., 2025) Berbagai studi menunjukkan bahwa keempat dimensi tersebut dapat berkembang secara signifikan melalui pembelajaran yang memberi ruang

eksplorasi dan aktivitas nyata. (Nurshadrina Sausan & Dkk., 2025) Instrumen penilaian kreativitas yang dikembangkan oleh (Kholid et al., n.d.) juga menggunakan empat dimensi ini sebagai kerangka untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa.

Salah satu alternatif yang relevan untuk menjawab permasalahan tersebut adalah memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Permainan tradisional, seperti layang-layang, merupakan bagian dari kearifan lokal yang sarat nilai sosial, moral, dan edukatif. (Sriyehani et al., 2022) menjelaskan bahwa layang-layang mengandung nilai gotong royong, kerja keras, demokratis, dan cinta tanah air. Selain itu, permainan ini mengembangkan keterampilan motorik, pemahaman arah angin, kesadaran lingkungan, serta melatih kesabaran dan konsentrasi. Penelitian (Sa'diyah Na'ilis et al., 2024) menunjukkan bahwa kegiatan berbasis layang-layang dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) mampu mengembangkan gotong royong, kreativitas, kemandirian, berpikir kritis, dan rasa tanggung jawab.

Integrasi permainan tradisional dengan model Project Based Learning (PjBL) menjadi salah satu pendekatan yang sangat relevan untuk konteks pembelajaran SBdP. Model PjBL berpusat pada aktivitas siswa melalui proyek nyata yang memungkinkan pengembangan aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Rizkiana et al., 2023) menunjukkan bahwa penerapan PjBL meningkatkan keaktifan belajar karena siswa terlibat dalam perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi proyek. (Martati, 2022) menegaskan bahwa PjBL menciptakan suasana belajar aktif, kreatif, dan menyenangkan di sekolah dasar.

Berbagai penelitian tersebut memberikan landasan bahwa baik PjBL maupun permainan tradisional terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, kreativitas, dan keterampilan sosial siswa. Namun penelitian-penelitian ini umumnya masih berdiri sendiri kajian PjBL lebih banyak menekankan hasil belajar dan keaktifan, sedangkan penelitian mengenai permainan tradisional menitikberatkan pada nilai karakter atau motorik. Belum banyak studi yang secara spesifik mengintegrasikan PjBL dengan

permainan tradisional layang-layang untuk mengembangkan empat dimensi kreativitas dalam pembelajaran SBdP. Terlebih lagi, belum ditemukan penelitian yang dilakukan dalam konteks sekolah tanpa guru seni khusus seperti SD 6 Kandangmas, yang menghadapi keterbatasan media, kompetensi pedagogis seni, dan minimnya inovasi pembelajaran kreatif.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengkaji pembelajaran proyek berbasis permainan tradisional layang-layang dalam SBdP untuk menumbuhkan dimensi kreativitas siswa di SD 6 Kandangmas Kudus, sebagai upaya inovasi yang memadukan budaya lokal dengan pendekatan proyek guna menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan holistik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif karena bertujuan menggambarkan proses pembelajaran proyek berbasis permainan tradisional layang-layang dalam menumbuhkan dimensi kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP. Penelitian dilaksanakan di SD 6

Kandangmas Kudus, dengan subjek penelitian yaitu guru SBdP dan sejumlah 18 siswa kelas IV yang terlibat langsung dalam kegiatan proyek pembuatan layang-layang. kualitatif digunakan karena memungkinkan peneliti memahami fenomena pembelajaran secara natural, mendalam, dan sesuai konteks lapangan sebagaimana dikemukakan.(Sugiyono, 2013)

Pendekatan ini dipilih karena mampu menjelaskan secara mendalam bagaimana siswa berinteraksi dan belajar melalui kegiatan proyek yang berhubungan dengan budaya lokal. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD 6 Kandangmas Kudus, dengan jumlah sekitar 18 siswa, dalam kegiatan pembelajaran SBdP, kemampuan beradaptasi dengan permainan tradisional, dan variasi latar belakang sosial untuk memastikan keragaman data.

Teknik pengumpulan data utama dilakukan melalui observasi dengan keterlibatan langsung dan mendalam seluruh proses pelaksanaan PjBL , mulai dari perencanaan proyek hingga evaluasi akhir, untuk mengamati

indikator kreativitas, seperti ekspresi imajinatif dalam desain layang-layang dan kolaborasi kelompok; wawancara semi-terstruktur dengan siswa, guru, dan orang tua untuk mendapatkan perspektif mendalam tentang pengalaman pribadi, tantangan yang dihadapi, serta perubahan sikap terhadap budaya lokal; serta dokumentasi berupa foto proses pembuatan dan hasil karya akhir yang berfungsi sebagai bukti empiris perkembangan kreativitas.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara interaktif menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Proses ini dilakukan secara berkesinambungan sejak pengumpulan data hingga penarikan kesimpulan akhir agar hasil penelitian lebih akurat (Sugiyono, 2013). Keabsahan data diperiksa melalui teknik triangulasi dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Menurut (Agustinova, 2015)"triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang

memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data tersebut.” Dengan demikian, triangulasi digunakan untuk memperoleh data yang kredibel dan dapat dipercaya.

Pada bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian yang dianggap perlu untuk memperkuat naskah yang dipublikasikan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

A. Implementasi pembelajaran proyek berbasis permainan tradisional dalam pembelajaran SBDP

Berdasarkan observasi dan wawancara di SD 6 Kandangmas, kegiatan bermain layang-layang tradisional terbukti memberikan kontribusi besar dalam pembentukan karakter siswa. Mulai dari proses pembuatan hingga memainkan layangan, siswa terlihat antusias dan menunjukkan berbagai perilaku positif secara alami. Mereka bekerja sama dalam kelompok kecil dan mampu membagi tugas

tanpa perlu banyak instruksi, misalnya memotong bambu, menempel kertas, hingga menghias layangan. Aktivitas ini menumbuhkan nilai kerja sama dan tanggung jawab karena setiap anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya agar layangan bisa dibuat dengan baik.

Pada tahap perencanaan, guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat tujuan pembelajaran, alur kegiatan, metode, serta nilai-nilai karakter yang ingin dikembangkan melalui proyek pembuatan layang-layang tradisional. Guru juga menyiapkan modul proyek, lembar observasi karakter, dan rubrik penilaian kreativitas sesuai kompetensi SBDP. Selanjutnya, guru berkoordinasi dengan siswa dan orang tua untuk menyiapkan bahan seperti bambu, kertas minyak, benang, lem, dan alat pemotong. Guru kemudian merancang pembentukan kelompok, pembagian tugas sesuai kemampuan siswa, serta jadwal kegiatan selama 2–3 minggu. Perencanaan ini bertujuan agar siswa memperoleh

pengalaman belajar langsung yang dapat meningkatkan kreativitas sekaligus menumbuhkan nilai karakter seperti kerja sama, tanggung jawab, ketekunan, kejujuran, dan sportivitas.

Wawancara dengan guru kelas, juga memperkuat temuan tersebut. Ia menjelaskan bahwa kegiatan ini awalnya tidak dirancang sebagai sarana pendidikan karakter. Namun, setelah melihat perubahan siswa yang lebih kompak, lebih aktif berkomunikasi, dan saling menghargai, ia menyimpulkan bahwa permainan tradisional ini memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran karakter yang menyenangkan. Bahkan siswa yang biasanya pendiam pun tampak lebih berani bertanya, memberi masukan, dan terlibat dalam proses pembuatan layang-layang.

Evaluasi awal dilakukan untuk memastikan rancangan kegiatan sesuai dengan hasil observasi. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan dilakukan di halaman sekolah. Siswa membuat layang-layang secara

berkelompok, membagi peran, dan berdiskusi mengenai nilai-nilai karakter yang muncul selama proses. Setelah itu, mereka memainkan layang-layang dalam suasana kompetitif yang mengajak mereka belajar memperbaiki kesalahan dan menerima hasil permainan. Guru memberikan pengarahan harian serta umpan balik langsung untuk mendorong siswa yang pendiam menjadi lebih aktif.

Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa siswa mampu menghasilkan layangan yang kreatif, didampingi dengan peningkatan perilaku positif seperti kerja sama dan kemampuan mengikuti aturan. Nilai-nilai karakter juga semakin tampak dalam cara mereka berkomunikasi dan menyelesaikan masalah. Evaluasi pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan dalam aspek karakter dan apresiasi budaya, sehingga proyek ini layak dikembangkan menjadi kegiatan sekolah yang lebih luas untuk memperkuat potensinya sebagai media pendidikan yang menyenangkan.

B. Upaya menumbuhkan dimensi kreativitas

Berdasarkan wawancara dan observasi di SD 6 Kandangmas, kreativitas siswa tampak berkembang secara alami melalui berbagai kegiatan belajar dan interaksi harian. Guru mengungkapkan bahwa siswa mampu menyampaikan gagasan orisinal, memperluas ide, serta mencoba pendekatan berbeda dalam menjalankan tugas. Ini terlihat dari keberanian mereka mengemukakan pendapat, mengeksplorasi solusi alternatif, dan menyesuaikan metode kerja berdasarkan pemahaman pribadi.

Dari observasi, beberapa siswa menunjukkan kemampuan bekerja secara mandiri saat diberi tugas yang fleksibel. Mereka menciptakan variasi dalam bentuk, warna, atau konsep tanpa instruksi, yang menandakan imajinasi mereka sedang tumbuh dan diberi kesempatan untuk berkembang. Guru juga menyatakan bahwa anak-anak semakin berani melakukan eksperimen, baik dalam membuat karya seni maupun dalam mengambil keputusan kecil selama proses pembelajaran. Keberanian

ini mencerminkan pertumbuhan kreativitas yang produktif.

Selain itu, interaksi antarsiswa turut mendorong perkembangan kreativitas. Diskusi kelompok memungkinkan mereka saling berbagi ide, menyempurnakan desain, dan memberikan umpan balik. Dalam konteks ini, siswa dapat membangun gagasan melalui kerja sama, bukan hanya mengikuti arahan guru. Kemampuan mereka menggabungkan ide dari teman-teman menunjukkan terbentuknya kreativitas sosial.

Beberapa siswa yang awalnya pendiam atau kurang yakin diri mengalami perubahan setelah lebih aktif dalam kegiatan kelas. Mereka mulai berani mengungkapkan pendapat, menyelesaikan tugas dengan gaya pribadi, dan menyampaikan ide tanpa rasa takut salah. Guru menilai bahwa lingkungan sekolah yang memberikan kebebasan untuk berekspresi merupakan faktor kunci yang mendukung pertumbuhan kreativitas tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mampu mengikuti petunjuk, tetapi juga

berpikir secara divergen, mencoba hal baru, dan menghasilkan ide kreatif dalam berbagai situasi pembelajaran.

Tabel 1 indikator. indikator kreativitas siswa SD 6 Kandangmas

Indikator kreativitas	Perilaku siswa	Kegiatan siswa
Menghasilkan gagasan orisinal	Mengemukakan ide baru secara mandiri, berani, dan mencoba hal berbeda	Mengusulkan model layangan baru saat proyek SBDP
Mengembangkan dan memodifikasi gagasan	Mampu memperbaiki atau menyempurnakan ide dan menggabungkan beberapa konsep	Mengubah desain kerajinan supaya lebih menarik dan kuat
Menghasilkan karya yang bernilai estetis/fungsional	Membuat karya yang bermanfaat dan menunjukkan nilai keindahan	Membuat permainan tradisional seperti layang-layang
Memecahkan masalah secara kreatif	Mengajukan solusi unik, mencoba strategi	Mengatasi layangan yang

berbeda saat mengalami kesulitan	tidak bisa terbang dengan mengubah sudut tali	
Berpikir fleksibel dan terbuka	Mau menerima saran, menyesuaikan gagasan dengan situasi baru	Merombak rencana proyek setelah berdiskusi dengan teman
Menunjukkan kemandirian dalam berkarya	Bekerja tanpa menunggu instruksi detail dan konsisten menyelesaikan karya	Menyelesaikan tugas prakarya dari awal hingga akhir sendiri



Gambar 1. Hasil karya layang-layang buatan siswa

Pembahasan

Pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning/PjBL) yang diterapkan melalui pembuatan dan permainan tradisional layang-layang di SD 6 Kandangmas menunjukkan kontribusi signifikan dalam menumbuhkan kreativitas dan karakter siswa. Hal ini selaras dengan persoalan SBdP di banyak sekolah dasar, di mana proses pembelajaran masih didominasi ceramah dan tugas sederhana sehingga siswa tidak memperoleh ruang berekspresi yang cukup (Arya et al., 2021; Zulkarnain, 2023). Dalam konteks tersebut, penggunaan PjBL menjadi relevan karena model ini menempatkan siswa sebagai subjek pembelajar aktif yang terlibat dalam perencanaan, proses, dan evaluasi proyek (Rizkiana et al., 2023). Penerapan proyek berbasis layang-layang memungkinkan siswa mengembangkan pemahaman estetis, keterampilan motorik, serta pengalaman kreatif yang lebih autentik dibandingkan pembelajaran SBdP yang hanya berfokus pada menggambar atau mewarnai.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa kegiatan pembuatan layang-layang mendukung berkembangnya empat dimensi kreativitas yang banyak digunakan dalam instrumen penilaian kreativitas siswa, yaitu kelancaran ide, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi (Dayya Suci Nurani & Dkk., 2025). Selama proses pembuatan, siswa menunjukkan kemampuan menghasilkan banyak alternatif desain, menyesuaikan bentuk ketika menemukan kendala, menampilkan dekorasi yang unik, serta mengembangkan detail visual yang mencerminkan imajinasi mereka. Kondisi ini menggambarkan bahwa aktivitas berbasis proyek yang melibatkan objek nyata mampu merangsang proses berpikir kreatif dan pemecahan masalah yang lebih mendalam. Hal ini juga terbukti ketika siswa menghadapi situasi yang menantang, seperti layang-layang rusak atau benang putus, namun tetap berupaya memperbaiki dan melanjutkan permainan.

Dari sisi konteks budaya, proyek layang-layang memberi ruang bagi siswa untuk belajar menggunakan media yang dekat dengan tradisi lokal. (Sriyehani et al., 2022) menyatakan bahwa permainan layang-layang mengandung nilai gotong royong, kerja keras, dan cinta tanah air. Hal tersebut muncul kuat dalam penelitian ini, di mana siswa bekerja sama memotong bambu, menempel kertas, dan menghias hasil karya. Interaksi tersebut membuat siswa belajar tidak hanya seni, tetapi juga nilai sosial seperti tanggung jawab, toleransi, dan kerja sama. Sejalan dengan itu, (Sa'diyah Na'ilis et al., 2024) membuktikan bahwa permainan tradisional layang-layang mampu mengembangkan kreativitas, gotong royong, dan rasa tanggung jawab dalam konteks P5. Dengan demikian, penerapan PjBL berbasis permainan tradisional sangat relevan bagi pembelajaran SBdP untuk mengintegrasikan budaya lokal ke dalam pengalaman belajar kreatif.

Selain mendukung dimensi kreativitas, pembelajaran berbasis proyek ini juga membantu

menciptakan proses belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Penelitian Di & Dasar (2022) menjelaskan bahwa PjBL mampu mendorong partisipasi siswa secara lebih intensif karena mereka terlibat langsung dalam aktivitas yang menuntut kolaborasi dan kemandirian. Hal ini terlihat jelas di SD 6 Kandangmas, terutama karena sekolah tidak memiliki guru seni khusus sehingga kegiatan SBdP sebelumnya cenderung monoton. Ketika proyek layang-layang diterapkan, siswa menjadi lebih antusias dan terlibat. Bahkan siswa yang pendiam turut berpartisipasi aktif, menunjukkan bahwa pengalaman belajar kontekstual lebih efektif dibandingkan instruksi verbal.

Berdasarkan penelitian lapangan, pembelajaran proyek berbasis permainan tradisional layang-layang mampu menjawab beberapa permasalahan utama SBdP di SD 6 Kandangmas: keterbatasan media, rendahnya inspirasi guru, minimnya aktivitas eksploratif, dan kurangnya pengalaman kreatif siswa. Dengan memanfaatkan bahan lokal yang

sederhana dan budaya permainan tradisional yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, kegiatan ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk bereksperimen, berkolaborasi, dan berkreasi secara lebih bebas. Aktivitas proyek ini sekaligus membuktikan bahwa pendekatan yang tepat dapat mengoptimalkan kreativitas bahkan dalam kondisi sekolah yang memiliki keterbatasan sumber daya.

Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis proyek melalui kegiatan pembuatan layang-layang mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, sosial, budaya, dan estetika dalam satu pengalaman belajar. Melalui pendekatan yang memadukan budaya lokal dengan aktivitas kreatif, siswa tidak hanya menghasilkan produk seni tetapi juga mengembangkan karakter dan kreativitas yang menjadi kompetensi penting abad ke-21.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pembelajaran proyek berbasis permainan tradisional layang-layang terbukti efektif dalam menumbuhkan

dimensi kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP di SD 6 Kandangmas. Kegiatan proyek yang memadukan unsur budaya lokal dengan pendekatan Project Based Learning mampu meningkatkan kemampuan berpikir divergen, fleksibilitas ide, orisinalitas gagasan, elaborasi, serta kemandirian siswa dalam menghasilkan karya estetis dan fungsional.

Selain itu, proses pembuatan dan permainan layang-layang turut menumbuhkan sikap positif seperti kerja sama, tanggung jawab, dan keberanian berkomunikasi. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki potensi signifikan sebagai media pembelajaran kreatif, khususnya di sekolah dasar yang tidak memiliki guru seni khusus. Oleh karena itu, guru disarankan mengimplementasikan model ini secara lebih sistematis dalam pembelajaran SBdP, sementara sekolah perlu memperkuat dukungan sarana dan pendampingan pedagogis untuk keberlanjutan program. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperluas kajian pada konteks sekolah berbeda atau menelaah pengaruh model ini

terhadap aspek kompetensi lain secara lebih mendalam.

Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Agustinova. (2015). *Memahami Metode Penelitian Kualitatif : Teori dan Praktik*. Calpulis.
- Sugiyono, P. D. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D* (Cetakan Ke). ALFABETA, cv.
- Arya, S., Asyahid., E., & Rahman, B. A. R. A. D. M. A. (2021). *MENGEMBANGKAN KOMPETENSI KEPALA SEKOLAH MELALUI PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN DI SEKOLAH*.
- Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek RI. (2022). *Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka*. In *Kemendikbudristek*.
- Dayya Suci Nurani, U., & Dkk. (2025). *ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS' CREATIVITY IN*

EXPLORING TIMBRE THROUGH ENVIRONMENTAL-BASED LEARNING.

10(September).

Jurnal:

- Ahmad, Y., & Mulya, D. A. (2025). *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Melalui Pembelajaran SBDP di SD No . 15 / III Tj . Pauh Mudik , Kerinci Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Merangin*. 9, 2283–2292.
- Dewi, A. I., Fitriani, C., & Aras, N. F. (2024). *PADA MATA PELAJARAN SBDP DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PJBL) DIKELAS IV SDN 4 BALAESANG TANJUNG*. 7, 3121–3126.
- Rizkiana, I., Nugraha, R., Supriadi, U., & Iman, M. (2023). *Efektivitas Strategi Pembelajaran Project Based Learning dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa*. 17(1), 39–47.
- Sa'diyah Na'ilis, Erna, Z., & Syailin Nichla Choirin Attalina. (2024). *No TitleProjek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Pada Tema*

- Kearifan Lokal Permainan Tradisional Layang Layang di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i1.298>
- Safitri, A., & , Daningsih Kurniasari, M. I. (2024). *Implementasi Profil Siswa Pancasila Dimensi Inovatif Dalam Penyelenggaraan Program Studi Mandiri Siswa Kelas IV SDN Kebon Kawung*. 5(8), 1–8.
- Sriyahan, Y., Kuryanto, M. S., & Rondli, W. S. (2022). *Pendidikan Karakter melalui Permainan Tradisional di Desa Sitimulyo*. 5, 4416–4423.
- Wahyuningrum, S., Setiawati, I., Anggraini, D. P., & Susanto, R. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka di Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri Grogol Selatan 01 Kebayoran Lama. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multidisiplin*, 5, 383–387.
- Zulkarnain, I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(1), 149–157.