

## PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PJBL) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA DI KELAS III SDN 73/IV KOTA JAMBI

Jetra Viktoria<sup>1\*</sup>, Dinda Dwi Fortuna<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Email: [jetraviktoria@uinjambi.ac.id](mailto:jetraviktoria@uinjambi.ac.id)<sup>1</sup>, [dindafortunaaa@gmail.com](mailto:dindafortunaaa@gmail.com)<sup>2</sup>

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas III SDN 73/IV Kota Jambi melalui penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP). Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas III yang berjumlah 16 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan penilaian produk hasil karya siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, rata-rata persentase kreativitas siswa sebesar 55% dalam kategori cukup, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 80% dalam kategori sangat baik. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa model pembelajaran PjBL dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran SBDP melalui kegiatan eksplorasi bentuk menggunakan teknik cetak berbasis bahan alami.

**Kata Kunci:** Project Based Learning, Kreativitas, SBDP, Teknik Cetak, Bahan Alami.

***Abstract:** This study aims to improve the creativity of third-grade students at SDN 73/IV Kota Jambi through the implementation of the Project Based Learning (PjBL) model in the Art and Culture and Craft (SBDP) subject. This is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were 16 third-grade students. Data collection techniques included observation, documentation, and product assessment of students' artwork. The results showed an increase in student creativity from cycle I to cycle II. In the first cycle, the average percentage of student creativity was 55% (categorized as fair), and in the second cycle, it increased to 80% (categorized as excellent). The conclusion of this study is that the PjBL model can improve student creativity in SBDP learning through shape exploration activities using printmaking techniques with natural materials.*

***Keywords:** Project Based Learning, Creativity, SBDP, Printmaking Technique, Natural Materials.*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) memiliki peran penting dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik, terutama di jenjang sekolah dasar. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan ide baru atau memodifikasi ide yang sudah ada menjadi sesuatu yang orisinal dan bermanfaat. Kreativitas juga mencakup kemampuan berpikir divergen, fleksibel, orisinal, dan elaboratif. Dalam konteks pembelajaran di SD, kreativitas dapat diwujudkan dalam bentuk hasil karya yang dihasilkan oleh siswa, baik dua dimensi maupun tiga dimensi, serta dalam proses berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran SBDP cenderung bersifat monoton, berpusat pada guru, dan kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berekspresi dan bereksperimen. Model pembelajaran tradisional yang digunakan seringkali hanya menekankan pada hafalan dan hasil akhir, bukan pada proses kreatif. Hal ini menyebabkan rendahnya motivasi belajar dan kreativitas siswa.

Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Salah satu model yang sesuai adalah Project Based Learning (PjBL), yang mengedepankan pengalaman belajar melalui proyek nyata yang relevan dengan kehidupan siswa. Model ini mendorong siswa untuk aktif mengeksplorasi, merancang, mencipta, dan merefleksi hasil karya mereka.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan model PjBL dalam pembelajaran SBDP dan mengevaluasi dampaknya terhadap peningkatan kreativitas siswa kelas III di SDN 73/IV Kota Jambi.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 di SDN 73/IV Kota Jambi.

Subjek penelitian ini adalah 16 siswa kelas III yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan

dalam dua pertemuan dan dirancang untuk memfasilitasi proses pembelajaran berbasis proyek.

Instrumen penelitian meliputi lembar observasi aktivitas siswa, lembar penilaian produk karya siswa berdasarkan indikator kreativitas (orisinalitas, fleksibilitas, elaborasi, dan fluency), serta dokumentasi berupa foto kegiatan dan hasil karya. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada siklus I, siswa diperkenalkan dengan teknik cetak menggunakan bahan alami seperti daun. Proyek yang dikerjakan siswa adalah membuat karya dua dimensi berupa cetakan daun di atas kertas gambar. Selama proses berlangsung, guru memberikan bimbingan namun siswa masih terlihat pasif dan kurang eksploratif. Berdasarkan hasil observasi, rata-rata kreativitas siswa pada siklus I mencapai 55%, termasuk dalam kategori cukup.

Refleksi terhadap siklus I menunjukkan perlunya peningkatan dalam pemberian stimulus kreatif dan waktu eksplorasi. Oleh karena itu, pada siklus II dilakukan perbaikan melalui pemanfaatan bahan yang lebih variatif seperti kentang dan wortel sebagai stempel, serta pemberian contoh karya inspiratif dan diskusi kelompok untuk meningkatkan motivasi.

Pada siklus II, keterlibatan siswa meningkat secara signifikan. Mereka lebih antusias, banyak mencoba bentuk baru, dan hasil karya menunjukkan keragaman ide serta teknik pewarnaan yang lebih kreatif. Rata-rata kreativitas siswa meningkat menjadi 80% dan masuk dalam kategori sangat baik.

Peningkatan ini memperkuat temuan bahwa model PjBL efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Thomas (2000) bahwa PjBL dapat meningkatkan kemampuan problem solving, berpikir kritis, dan kreativitas karena siswa terlibat dalam proses belajar bermakna berbasis proyek nyata.

Selain itu, PjBL juga mendorong siswa untuk bekerja sama, berdiskusi, dan saling menghargai karya temannya. Nilai karakter seperti tanggung jawab, kerja sama, dan kemandirian juga tumbuh selama proses berlangsung. Temuan ini mendukung konsep Profil Pelajar Pancasila yang mendorong peserta didik untuk menjadi pelajar yang kreatif, mandiri, dan bernalar kritis.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Project Based Learning (PjBL) dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya kelas III di SDN 73/IV Kota Jambi. Kreativitas siswa meningkat secara signifikan dari siklus I ke siklus II, baik dalam hal orisinalitas ide, penggunaan bahan alami, maupun kualitas karya akhir.

Pembelajaran berbasis proyek memberikan ruang lebih bagi siswa untuk mengeksplorasi ide, berkreasi, dan bekerja secara kolaboratif. Oleh karena itu, guru disarankan untuk mengadopsi model PjBL dalam pembelajaran SBDP maupun mata pelajaran lain yang menekankan aspek keterampilan dan kreativitas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Kemendikbud. (2017). *Panduan Pembelajaran dan Penilaian Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud.
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi. (2016). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intelligences*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Thomas, J. W. (2000). *A Review of Research on Project-Based Learning*. San Rafael, CA: The Autodesk Foundation.
- Trianto. (2012). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

Craft, A. (2005). *Creativity in Schools: Tensions and Dilemmas*. London: RoutledgeFalmer.

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.

Boss, S., & Krauss, J. (2007). *Reinventing Project-Based Learning: Your Field Guide to Real-World Projects in the Digital Age*. Eugene: ISTE.