



UPAYA MENINGKATKAN HASIL KREATIVITAS PESERTA DIDIK PADA MAPEL SBDP MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK KELAS V

Moch Saidul Ashlah Alfarid¹⁾ Andi Wapa²⁾ Harun Arrasyid³⁾

¹²³⁾ Universitas Bakti Indonesia

Email : Faridsaidul86@gmail.com¹, wapaandi5@gmail.com², Arrasyid31@gmail.com³

Abstrak:

Penelitian membahas tentang permasalahan kurangnya peningkatan hasil belajar peserta didik yang bertujuan untuk meningkatkan hasil kreativitas sbdp dengan menggunakan metode penelitian Tindakan kelas dengan menerapkan strategi pembelajaran berbasis proyek dan hasil yang didapatkan Prasiklus, Siklus 1 dan Siklus 2 adapun acuan rata rata pada prasiklus peserta didik dengan jumlah 24 mendapatkan rata rata 61,91667 dengan total nilai keseluruhan berjumlah 1.486. untuk Langkah selanjutnya menggunakan nilai siklus 1 peserta didik mendapatkan rata rata 69,625 dengan jumlah total nilai keseluruhan berjumlah 1.671, Adapun untuk Langkah terakhir adalah menggunakan siklus 2 peserta didik mendapatkan rata rata 74 dengan total nilai keseluruhannya berjumlah 1.776 . untuk Langkah pertama peneliti masih belum berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan target nilai kkm maka menggunakan siklus 1 adapun pada siklus ke 2 peserta didik yang berjumlah 24 telah berhasil memenuhi nilai kkm dengan kategori keterangan hasil belajar amat baik

Kata kunci: Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek, Meningkatkan Hasil Kreativitas Peserta Didik Mapel Sbdp

Abstract:

The study discusses the problem of the lack of improvement in student learning outcomes aimed at improving the results of SBDP creativity by using the Classroom Action Research method by implementing project-based learning strategies and the results obtained Pre-cycle, Cycle 1 and Cycle 2 as for the average reference in the pre-cycle students with a total of 24 getting an average of 61.91667 with a total overall value of 1,486. For the next step using the value of cycle 1 students get an average of 69.625 with a total overall value of 1,671, As for the last step is to use cycle 2 students get an average of 74 with a total overall value of 1,776. For the first step the researcher still has not succeeded in improving student learning outcomes with the target KKM value then using cycle 1 while in cycle 2 students totaling 24 have succeeded in meeting the KKM value with the category of very good learning outcome information.

Keywords: Project-Based Learning Strategy, Improving Student Creativity in the Subject of Arts and Culture

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan bangsa yang berfungsi untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Sistem pendidikan di Indonesia terus mengalami perkembangan dan pembaruan guna menyesuaikan dengan tuntutan zaman dan kebutuhan masyarakat. Pemerintah telah melakukan berbagai upaya

untuk meningkatkan mutu pendidikan, seperti penyempurnaan kurikulum, peningkatan kompetensi guru, serta penyediaan sarana dan prasarana pendidikan. Kurikulum Merdeka misalnya, menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan pengembangan kompetensi abad ke-21. Kompetensi tersebut meliputi kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah diharapkan mampu memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi dan kreativitasnya secara optimal (Wapa, A., Suastra, I. W., & Lasmawan, I. W. 2024).

Pada jenjang pendidikan dasar, khususnya SD/MI proses pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk dasar kemampuan peserta didik. Pendidikan pada tahap ini tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan akademik, tetapi juga pada pengembangan karakter, keterampilan, dan kreativitas siswa. MI sebagai lembaga pendidikan dasar yang berada di bawah naungan Kementerian Agama memiliki tanggung jawab yang sama dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan bermakna. Guru dituntut mampu menerapkan berbagai strategi pembelajaran yang inovatif agar siswa dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, pembelajaran di MI diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas siswa di sekolah dasar adalah Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Mata pelajaran SBdP memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengekspresikan ide, gagasan, dan imajinasi melalui berbagai bentuk karya seni. Pembelajaran SBdP tidak hanya bertujuan untuk menghasilkan karya seni semata, tetapi juga untuk menumbuhkan kepekaan estetika, keterampilan motorik, serta kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Melalui kegiatan menggambar, membuat kerajinan, dan berbagai proyek seni lainnya, siswa dapat mengembangkan daya cipta dan imajinasinya secara bebas. Oleh karena itu, pembelajaran SBdP di sekolah dasar sangat penting dalam membentuk peserta didik yang kreatif dan inovatif. Hal ini sejalan dengan pendapat (Ningrum et al., 2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran SBdP memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas peserta didik di sekolah dasar.

Namun demikian, dalam praktiknya pembelajaran SBdP di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan. Salah satu masalah yang sering ditemukan adalah rendahnya hasil kreativitas peserta didik dalam menghasilkan karya seni. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide dan mengekspresikan kreativitasnya dalam kegiatan pembelajaran SBdP. (Kurnia, 2025) menyatakan bahwa kreativitas siswa pada pembelajaran seni rupa di sekolah dasar masih tergolong rendah sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif. Temuan serupa juga disampaikan oleh (Ningrum et al., 2025) yang menyatakan bahwa tingkat kreativitas peserta didik dalam pembelajaran SBdP masih belum optimal. Kondisi

ini menunjukkan bahwa pembelajaran SBdP belum sepenuhnya mampu mengembangkan potensi kreativitas peserta didik.

Hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa rendahnya kreativitas peserta didik dalam pembelajaran SBdP menjadi permasalahan yang cukup umum terjadi di berbagai sekolah dasar. (Lestari et al., 2024) menemukan bahwa kreativitas peserta didik kelas V sekolah dasar masih rendah sebelum diterapkannya model pembelajaran berbasis proyek. Selain itu, (Ma'rifah & Rokhmaniyah, 2023) juga mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan dalam menghasilkan karya gambar dekoratif yang kreatif pada pembelajaran SBdP. Penelitian oleh (Septi et al., 2024) menunjukkan bahwa peserta didik cenderung hanya meniru contoh yang diberikan oleh guru tanpa mengembangkan ide sendiri. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran SBdP masih perlu ditingkatkan melalui strategi pembelajaran yang tepat.

Rendahnya kreativitas peserta didik dalam pembelajaran SBdP dapat disebabkan oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari peserta didik maupun dari proses pembelajaran itu sendiri. Salah satu faktor yang sering menjadi penyebab adalah metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Dalam banyak kasus, guru masih menggunakan metode ceramah dan penugasan sederhana tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi ide secara bebas. Akibatnya, siswa menjadi kurang aktif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian (Hidayati & Fadliansyah, 2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang kurang variatif dapat menyebabkan rendahnya kreativitas peserta didik dalam menghasilkan karya seni. Selain itu, kurangnya penggunaan model pembelajaran yang inovatif juga menjadi salah satu penyebab rendahnya kreativitas peserta didik. Dalam beberapa kegiatan pembelajaran SBdP, siswa sering kali hanya diminta meniru contoh karya yang diberikan oleh guru tanpa diberi kesempatan untuk berkreasi secara mandiri. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang terbiasa untuk berpikir kreatif dan mengembangkan ide baru. (Pramudya & Wijayanti, 2024)) menyatakan bahwa strategi pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif dapat menghambat perkembangan kreativitas mereka. Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik untuk aktif, kreatif, dan berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran.

Permasalahan rendahnya kreativitas peserta didik dalam pembelajaran SBdP juga berkaitan erat dengan sistem pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan peserta didik hanya berperan sebagai penerima informasi tanpa terlibat secara aktif dalam proses belajar. Akibatnya, potensi kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik tidak berkembang secara optimal. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan model pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa adalah model pembelajaran

berbasis proyek atau Project Based Learning (PjBL). Model pembelajaran ini menekankan pada kegiatan belajar yang melibatkan Peserta didik secara aktif dalam menyelesaikan suatu proyek atau menghasilkan suatu produk. Melalui kegiatan proyek, peserta didik dapat belajar secara kolaboratif, mengeksplorasi ide, serta mengembangkan kreativitas mereka dalam menghasilkan karya.

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang saya lakukan di MI SHIROTUL HUDA TEGALDLIMO bahwasanya guru dalam menerapkan pembelajaran masih monoton, dari proses tersebut mengakibatkan rendahnya nilai kreativitas peserta didik yang sangat menurun dengan jumlah peserta didik 24 cuman beberapa peserta didik saja yang memenuhi nilai standar KKM yakni 70. Maka dari itu peneliti berupaya untuk meningkatkan proses pembelajaran seni dengan cara melatih kepekaan peserta didik untuk membuat sebuah kerajinan tangan dan memanfaatkan barang bekas untuk dijadikan sebuah kerajinan yang unik. Di sisi lain juga guru menekankan kepada peserta didik untuk selalu kreatif dan inovatif dan selalu mengutamakan kerjasama dengan teman sebayanya.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas peserta didik dalam pembelajaran SBdP masih perlu ditingkatkan melalui penerapan strategi pembelajaran yang inovatif. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah penerapan model pembelajaran berbasis proyek yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif dan kreatif. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Kreativitas Peserta Didik pada Mata Pelajaran SBdP Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek Kelas V MI Shirotul Huda Tegaldlimo.” Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kreativitas siswa serta memperbaiki proses pembelajaran SBdP di sekolah dasar khususnya di MI Shirotul Huda Tegaldlimo.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah berupa Penelitian Tindakan Kelas yang di singkat dengan istilah (PTK) yang dikemukakan oleh seorang salah satu pakar sebagai berikut : Penelitian tindakan kelas adalah salah satu srategi untuk pemecahan suatu masalah yang memanfaatkan tindakan yang nyata dalam lingkup pengembangan inovatif, kreativitas yang dicoba dalam mendeteksi dan memecahkan masalah (Sarly & Pebriana, 2020) Pada sub materi pembelajaran seni budaya dan prakarya atau yang di singkat dengan istilah SBdP penelitian ini dilakukan di MI Shirotul Huda Tegaldlimo pada kelas V dengan jumlah peserta didik kurang lebih ada 24 peserta didik.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan jenis test pilihan ganda berdsarkan intrumen penelitian sebagai berikut.

Tabel 1. Instrumen Hasil Belajar

NO	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	JUMLAH BUTIR
1	9.1. mengidentifikasi jenis motif hias pada karya seni rupa Nusantara daerah setempat.	9.1.1. mengamati motif hias pada benda atau karya seni rupa yang mengandung motif hias 9.1.2. menyebutkan jenis benda atau karya seni rupa yang mengandung motif hias.	25
2	9.2. menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan motif hias karya seni rupa Nusantara daerah setempat.		

Berdasarkan pengumpulan data yang dilalui peneliti oleh test pilihan ganda dengan jumlah 25 butir pilhan ganda pada mata Pelajaran Seni budaya dan Prakarya maka penelitian menggunakan analisis jenis berbentuk test pilihan ganda bahwasanya untuk mengetahui peningkatan belajar peserta didik pada mapel SBDP karena seorang guru ingin meningkatkan hasil pencapaian peserta didik dengan cara menggunkan strategi pembelajaran berbasis proyek , strategi ini memiliki tujuan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berkolaborasi dan meningkatkan daya pikir peserta didik kelas V yang ada di MI Shirotul Huda Tegaldlimo.

Secara lebih sederhana dan fleksibel , bahwasanya dapat disimpulkan penelitian tindakan kelas merupakan sebuah jenis dalam penelitian yang memberikan suatu penekanan pada saat pelaksanaan proses belajar mengajar kepada peserta didik kelas V oleh seorang guru sebagai fasilitator sebagai penggerak atau sebagai pendorong dalam memberikan inspirasi untuk memberi contoh positif kepada peserta didik berupa sebuah tindakan – tindakan tertentu yang dapat mendukung dalam proses belajar mengajar yang berlangsung . Hal ini bertujuan untuk memberikan pengaruh kepada peserta didik dalam upaya peningkatan dan kemampuan serta keberhasilan peserta didik saat proses kegiatan Belajar Mengajar berlangsung pada mapel Seni Budaya Dan Keterampilan kelas V yang ada di MI Shirotul Huda Tegaldlimo

Hasil Dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian bahwa peneliti ini sebelum melaksanan kegiatan proses pembelajaran berbasis proyek, peneliti mengambil data kemampuan peserta didik dibidang mata pelajaran SBDP sebagai bentuk perbandingan dan akan dijadikan sebagai

bahan nilai prasiklus, siklus 1 dan siklus 2.pada penelitian ini untuk mengetahui pencapain siswa maka peneliti memberikan 3 perbandingan diantaranya Prasiklus, Siklus 1, dan Siklus 2. Adapun hasil pada nilai mata pelajaran sbdp dapat dilihat untuk mengetahui peningkatan peserta didik pada mata Pelajaran SBDP kelas V MI Shirotul Huda. pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Nilai Prasiklus

No	Nama Peserta Didik	Prasiklus	Keterangan Hasil Belajar
1	Ahmad Adzam Ilmi	70	Tinggi
2	Ahmad Fajar Khoirulanam Aidil Zakuan	65	Sedang
3	Asmak Nur Hidayah	50	Rendah
4	Chalista Azzahra Khairunnisa	45	Rendah
5	Diva Fadhilatur Rohmah	69	Sedang
6	Fitrotuz Zahra	56	Rendah
7	Friska Aprelia Natasya	69	Sedang
8	Friska Aprelia Natasya	63	Sedang
9	Khalista Aghnia Putri	75	Tinggi
10	M. Azam Nabil Fairuziyad	72	Tinggi
11	Meysa Anindita Azzahra	55	Rendah
12	Mochamad Fino Ardiyansyah	54	Rendah
13	Muhammad Ilham	60	Rendah
14	Muhammad Nizam	50	Rendah
15	Muhammad Wildan Albaihaqi	54	Rendah
16	Naufal Danish Alteza	60	Rendah
17	Putri Ayu Rhamadani	50	Rendah
18	Radit Dirta Taulani	66	Rendah
19	Rafael Fadhil Adryano	69	Sedang
20	Rangga Adi Prayoga	50	Sedang
21	Shofia Anggraini	65	Rendah
22	Shun Zien Kholili Tcam Qie	75	Sedang
23	Zavirah Putri Wahyudi	70	Tinggi
24	Zulfi Zumala Dwi	74	tinggi
			Tinggi

Jumlah	1.486
Rata Rata	61,91667

Berdasarkan dari perolehan data di atas pada mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan bahwasanya peserta didik pada prasiklus masih banyak yang belum memenuhi nilai standar kkm (Kriteria Ketuntasan Minimal) yakni nilai kkm yang ada di MI Shirotul Huda adalah 70 adapun rincian nilai peserta didik yang memenuhi nilai kkm dan yang belum memenuhi nilai kkm sebagai berikut :

1. Adapun nilai peserta didik yang sudah memenuhi nilai kkm dan hasil belajarnya tinggi ada 6 peserta didik yang sudah memenuhi nilai KKM dengan rincian jumlah peserta didik yang ada di MI Shirotul Huda ada 24 peserta didik.
2. Adapun nilai peserta didik yang belum memenuhi nilai kkm dan hasil belajarnya sedang ada 7 peserta didik yang belum memenuhi nilai KKM dengan rincian jumlah peserta didik di MI Shirotul Huda ada 24 Peserta didik.

Dari perolehan data tersebut peserta didik masih banyak yang belum memenuhi nilai standar kkm maka Langkah selanjutnya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mapel Seni Budaya dan Keterampilan maka akan menggunakan siklus 1 untuk meningkatkan hasil belajar dan supaya untuk memenuhi nilai kkm. Data nilai pada siklus 1 sebagai berikut :

Tabel 3. Nilai Siklus 1

No	Nama Peserta Didik	Siklus 1	Keterangan Hasil Belajar
1	Ahmad Azam Ilmi	75	Tinggi
2	Ahmad Fajar Khoirulanam	70	Tinggi
3	Aidil Zakuan	66	Sedang
4	Asmak Nur Hidayah	50	Rendah
5	Chalista Azzahra Khairunnisa	73	Tinggi
6	Diva Fhadilatur Rohmah	60	Sedang
7	Fitrotuz Zahra	72	Tinggi
8	Friska Aprilia Natasya	66	Sedang
9	Khalista Aghnia Putri	80	Tinggi
10	M. Azam Nabil Faiuruzziyad	77	Tinggi

11	Meysa Anindita Azahra	65	Sedang
12	Mochamad Fino Ardiansyah	64	Sedang
13	Muhammad Ilham	71	Tinggi
14	Muhammad Nizam	59	Rendah
15	Muhammad Wildan Albaihaqi	70	Tinggi
16	Naufal Danish Al Teza	73	Tinggi
17	Putri Ayu Rhamadani	65	Sedang
18	Radit Dirta Taulani	74	Tinggi
19	Rafael Fadhil Adryano	66	Sedang
20	Rangga Adi Prayoga	69	Sedang
21	Shofia Anggraini	70	Tinggi
22	Shun Zien Kholili Tcam Qie	80	Tinggi
23	Zavirah Putri Wahyudi	75	Tinggi
24	Zulfi Zumala Dwi	81	Tinggi
Jumlah		1.671	
Rata Rata		69,625	

Berdasarkan dari perolehan data di atas pada mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan bahwasanya peserta didik pada siklus 1 masih ada beberapa yang belum memenuhi nilai standar kkm (Kriteria Ketuntasan Minimal) yakni nilai kkm yang ada di MI Shirotul Huda adalah 70 adapun rincian nilai peserta didik yang memenuhi nilai kkm dan yang belum memenuhi nilai kkm sebagai berikut :

1. Adapun nilai peserta didik yang sudah memenuhi nilai kkm dan hasil belajarnya tinggi ada 14 peserta didik yang sudah memenuhi nilai KKM dengan rincian jumlah peserta didik yang ada di MI Shirotul Huda ada 24 peserta didik.
2. Adapun nilai peserta didik yang belum memenuhi nilai kkm dan hasil belajarnya sedang ada 8 peserta didik yang belum memenuhi nilai KKM dengan rincian jumlah peserta didik di MI Shirotul Huda ada 24 Peserta didik.

Maka untuk mengatasi peserta didik yang belum memenuhi standar nilai kkm , sebagai peneliti menggunakan cara yang terakhir untuk meningkatkan hasil belajar semua peserta didik maka menggunakan siklus 2 salah satu cara untuk meningkatkan

hasil belajar peserta didik pada mapel Seni Budaya dan Keterampilan kls V MI Shirotul Huda. Berikut adalah data siklus 2 pada tabel di bawah ini :

Tabel 4. Nilai Siklus 2

No	Nama Peserta Didik	Siklus 2	Keterangan Hasil Belajar
1	Ahmad Azam Ilmi	79	Tinggi
2	Ahmad Fajar Khoirulanam	75	Tinggi
3	Aidil Zakuan	70	Tinggi
4	Asmak Nur Hidayah	66	Sedang
5	Chalista Azzahra Khairunnisa	79	Tinggi
6	Diva Fhadilatur Rohmah	70	Tinggi
7	Fitrotuz Zahra	75	Tinggi
8	Friska Aprilia Natasya	69	Sedang
9	Khalista Aghnia Putri	80	Tinggi
10	M. Azam Nabil Faiuruzziyad	79	Tinggi
11	Meysa Anindita Azahra	70	Tinggi
12	Mochamad Fino Ardiansyah	69	Sedang
13	Muhammad Ilham	65	Sedang
14	Muhammad Nizam	66	Sedang
15	Muhammad Wildan Albaihaqi	75	Tinggi
16	Naufal Danish Al Teza	79	Tinggi
17	Putri Ayu Rhamadani	72	Tinggi
18	Radit Dirta Taulani	75	Tinggi
19	Rafael Fadhil Adryano	70	Tinggi
20	Rangga Adi Prayoga	74	Tinggi
21	Shofia Anggraini	75	Tinggi
22	Shun Zien Kholili Tcam Qie	84	Tinggi
23	Zavirah Putri Wahyudi	80	Tinggi
24	Zulfi Zumala Dwi	80	Tinggi
Jumlah		1.776	
Rata Rata		74	

Berdasarkan perolehan data di atas nilai pada siklus 2 peserta didik hampir 90% sudah memenuhi nilai kkm yakni rentang nilai 70 - 80 , peserta didik masih ada beberapa yang belum memenuhi nilai kkm yakni ada 10 % pada rentang nilai 65 – 69 maka penelitian Tindakan kelas telah berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mapel Seni Budaya dan Keterampilan pada kelas V yang ada di MI Shirotul Huda. Maka bisa dijabarkan pada prasiklus, siklus 1 dan siklus 2 memiliki rata rata yang berbeda pada prasiklus memiliki nilai rata rata **61,91667** dengan jumlah total nilai sebanyak **1.486** dan siklus 1 memiliki nilai rata rata **69,625** dengan jumlah nilai **1.671** dan pada siklus 2 atau tahap yang terakhir memiliki nilai rata rata **74** dan jumlah nilai **1.776** dengan jumlah peserta didik ada 24 maka Langkah 3 langkah tersebut telah berhasil tuntas meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan mengacu pada mata Pelajaran seni budaya dan keterampilan maka peningkatan telah berhasil sesuai dengan nilai kkm yang telah ditentukan.

Model Pembelajaran PjBL merupakan proses pembelajaran Dimana peserta didik terlibat langsung dalam menghasilkan suatu proyek . pada dasarnya model pembelajaran ini lebih kepada mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dalam mengerjakan sebuah proyek yang dapat menghasilkan sesuatu. Model ini dalam implementasinya menawarkan kepada peserta didik berbagai pilihan untuk menentukan topik .Hal sesuai dengan pendapat (Dewi et al., 2024;wapa, A et.al 2024; Ariani, A &Wapa, A, 2024) selain itu model ini sering memberikan hasil yang berbeda dari sebelumnya karena siswa diajarkan tentang berpikir tingkat tinggi hal ini sama dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian mendapatkan Hasil dan pembahasan yang telah diterapkan pada kegiatan proses kegiatan belajar mengajar pada mapel Seni Budaya antaranya Prasiklus, Siklus 1 dan Siklus 2 adapun acuan rata rata pada prasiklus peserta didik dengan jumlah 24 mendapatkan rata rata 61,91667 dengan total nilai keseluruhan berjumlah 1.486. untuk Langkah selanjutnya menggunakan nilai siklus 1 peserta didik mendapatkan rata rata 69,625 dengan jumlah total nilai keseluruhan berjumlah 1.671, Adapun untuk Langkah terakhir adalah menggunakan siklus 2 peserta didik mendapatkan rata rata 74 dengan total nilai keseluruhanya berjumlah 1.776 . untuk Langkah pertama peneliti masih belum berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan target nilai kkm maka menggunakan siklus 1 adapun pada siklus ke 2 peserta didik yang berjumlah 24 telah berhasil memenuhi nilai kkm dengan kategori keterangan hasil belajar amat baik.

Daftar Pustaka

Dewi, A. I., Fitriani, C., Zulfuraini, 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.
- Hidayati, N., & Fadliansyah, F. (2024). Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik di Kelas IV MINU Hidayatul Muhtadiin. Krakatau: Jurnal Pendidikan. <http://jurnal.desantapublisher.com/index.php/krakatau/article/download/292/237>
- Kurnia, B. (2025). Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Seni Rupa. *Jurnal Kiprah Pendidikan*. <https://kpd.ejournal.unri.ac.id/index.php/kpd/article/download/358/212>
- Lestari, E. A., Fardani, M. A., & Fajrie, N. (2024). Pengaruh Model Project Based Learning dengan Memanfaatkan Limbah Plastik untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*. <http://jurnal.stkipppersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/article/viewFile/3786/2155>
- Ma'rifah, I., & Rokhmaniyah, R. (2023). Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar SBdP tentang Gambar Dekoratif pada Siswa Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. <https://jurnal.uns.ac.id/jkc/article/download/76366/45292>
- Ningrum, A. S. W., Azizah, N. N., & Hasnawati, H. (2025). Implementasi Model PjBL untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*. <https://www.jurnalfkipuntad.com/index.php/jds/article/download/3977/2910>
- Pramudya, A. P. L., & Wijayanti, O. (2024). Strategi Guru dalam Mengembangkan Pembelajaran Seni Rupa untuk Menumbuhkan Kreativitas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*. <https://bimaberilmu.com/jurnal/index.php/jppi/article/download/571/353>
- Riani, A., & Wapa, A. (2024). Penerapan Creative Problem Solving Berbantuan Media Daur Ulang Sampah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Materi Ekosistem Kelas V SDN AREN JAYA XVIII. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 4(1), 39-51.
- Sarly, S. M., & Pebriana, P. H. (2020). Penerapan Model Paikem Gembrot Untuk Meningkatkan Kreativitas Karya Kolase Siswa Pada Mata Pelajaran Sbdp. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(2), 156–160. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.1029>
- Septi, S. W., Bariyah, I. Q., & Zulfiati, H. M. (2024). Implementasi Model Pembelajaran PjBL dalam Eksplorasi Budaya Nusantara Melalui Ornament Batik untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/15772/8476>

- Wapa, A., Suastra, I. W., & Lasmawan, I. W. (2024). IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DILEMBAGA PENDIDIKAN: STUDI LITERATUR. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 4(2), 148-158.
- Wapa, A., Arnyana, I. B. P., & Suastra, I. W. (2024). The Influence Of The Creative Problem Solving (CPS) Model on Science Learning Outcomes in Terms Of Students' Multicultural Attitudes. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia*, 13(1), 27-35.
- Wapa, A., Suastika, I. N., & Sanjaya, D. B. (2024). PENGARUH METODE SOSIODRAMA TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN DI TINJAU DARI INTERAKSI SOSIAL. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 4(2), 84-93.