

**PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
GAMBAR TIGA DIMENSI TERHADAP KREATIVITAS MENGGAMBAR SISWA
MATERI SBDP**

Gusti Ulfa Sari¹, Noviati², Rury Rizhardi³
FKIP Universitas PGRI Palembang

¹Ulfa59383@gmail.com, ²noviati01969@gmail.com, ³ruryrizhardi@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of the implementation of the Project Based Learning model assisted by three-dimensional image media on students' drawing creativity in SBDP subject at SD Negeri 38 Palembang. This study used a quasi-experimental quantitative method with a Nonequivalent Control Group Pretest-Posttest Design. The sample consisted of an experimental class and a control class. Data collection techniques were conducted through observation and assessment of students' drawing creativity. Data analysis was carried out using normality test, homogeneity test, and hypothesis testing (independent sample t-test) with the assistance of SPSS application. The results showed that the average score of students' drawing creativity in the experimental class was 13.35 with a standard deviation of 2.262, while the control class obtained an average score of 11.25 with a standard deviation of 2.436. The hypothesis test result showed a significance value (Sig. 2-tailed) of $0.008 \leq 0.05$, therefore H_0 was rejected and H_1 was accepted. This indicates that the implementation of the Project Based Learning model assisted by three-dimensional image media had a significant effect on students' drawing creativity in SBDP subject at SD Negeri 38 Palembang.

Keywords: Project Based Learning, Three-dimensional image media, drawing creativity, SBDP

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media gambar 3 dimensi terhadap kreativitas menggambar siswa pada materi SBdP di SD Negeri 38 Palembang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain *Nonequivalent Control Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan penilaian kreativitas menggambar siswa. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (*independent sample t-test*) dengan bantuan aplikasi SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kreativitas menggambar siswa pada kelas eksperimen sebesar 13,35 dengan standar deviasi 2,262, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 11,25 dengan standar deviasi 2,436. Hasil uji hipotesis memperoleh

nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar $0,008 \leq 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media gambar 3 dimensi berpengaruh signifikansi terhadap kreativitas menggambar siswa pada materi SBdP di SD Negeri 38 Palembang

Kata Kunci: *Project Based Learning*, media gambar 3 dimensi, kreativitas menggambar, SBdP

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu unsur penting dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, peserta didik diarahkan untuk mengembangkan kemampuan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan dasar memiliki peran strategis karena menjadi fondasi awal bagi perkembangan intelektual, emosional, dan kreativitas siswa. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang secara optimal agar mampu mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh sejak usia dini (Lena et al., 2023). Seluruh rakyat Indonesia berhak mendapatkan pendidikan yang baik dan layak agar dapat mewujudkan tujuan pendidikan serta terciptanya masyarakat yang berpotensi dan berintelektual (Fadillah, Hakim, & Noviati., 2023, p. 8334).

Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga harus memperhatikan pengembangan aspek afektif dan psikomotorik. Ketiga aspek tersebut saling berkaitan dan berperan penting dalam membentuk karakter serta kemampuan siswa. Salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan sejak dini adalah kreativitas, karena kreativitas menjadi bekal penting bagi siswa untuk berpikir fleksibel, inovatif, dan mampu mengekspresikan ide secara bebas (Lena et al., 2023).

Kreativitas siswa dapat dikembangkan melalui berbagai mata pelajaran, salah satunya adalah Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Mata pelajaran SBdP memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan perasaan, imajinasi, dan ide kreatif melalui kegiatan seni. Dalam pembelajaran SBdP, siswa tidak hanya dituntut

untuk memahami konsep, tetapi juga diharapkan mampu menghasilkan karya seni sebagai bentuk ekspresi diri (Marice et al., 2023).

Pembelajaran SBDP khususnya pada materi menggambar memiliki peran penting dalam melatih kreativitas dan kemampuan motorik halus siswa. Kegiatan menggambar membantu siswa dalam mengembangkan daya imajinasi, kepekaan estetika, serta keberanian dalam menuangkan ide ke dalam bentuk visual. Melalui kegiatan menggambar, siswa dapat mengekspresikan gagasan sesuai dengan pengalaman dan imajinasi masing-masing (Lena et al., 2023).

Namun demikian, pelaksanaan pembelajaran menggambar di sekolah dasar masih sering dilakukan secara konvensional. Guru cenderung memberikan contoh gambar yang harus ditiru oleh siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang variatif dan kurang memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan ide secara mandiri. Kondisi tersebut menyebabkan siswa hanya berfokus pada meniru hasil akhir tanpa melalui proses berpikir kreatif (Albab et al., 2024).

Pembelajaran yang bersifat meniru ini berdampak pada rendahnya kreativitas menggambar siswa. Hasil gambar siswa cenderung seragam, penggunaan warna terbatas, dan siswa kurang berani menampilkan ide yang berbeda. Kreativitas siswa tidak berkembang secara optimal karena siswa tidak diberi kesempatan untuk mengeksplorasi ide dan imajinasinya sendiri dalam proses pembelajaran (Saputra et al., 2024).

Rendahnya kreativitas menggambar siswa juga dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Model pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Padahal, kreativitas dapat berkembang dengan baik apabila siswa dilibatkan secara aktif dan diberi kesempatan untuk berpikir, mencoba, dan menghasilkan karya secara mandiri (Sukmadinata, 2021).

Salah satu model pembelajaran yang dinilai mampu meningkatkan kreativitas siswa adalah *Project Based Learning* (PjBL). Model *Project Based Learning* menekankan pembelajaran melalui kegiatan project yang menuntut siswa untuk terlibat aktif

dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan pembuatan suatu produk. Melalui PjBL, siswa dilatih untuk bertanggung jawab terhadap proses belajar dan hasil karya yang dihasilkan (Fitri et al., 2022).

Penerapan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran SBDP memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung. Siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga aktif mencari ide, mengembangkan konsep, dan menghasilkan karya sesuai dengan kreativitas masing-masing. Model ini dinilai efektif dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa karena siswa terlibat secara langsung dalam proses berkarya (Wena, 2021).

Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran SBDP. Adanya media pembelajaran ini membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan disukai oleh siswa (Lestari et al., 2025, p. 860). Media pembelajaran yang menarik dan konkret dapat membantu siswa memahami objek yang akan digambar serta merangsang daya imajinasi siswa. Penggunaan media yang tepat dapat menciptakan suasana belajar

yang lebih menyenangkan dan bermakna (Letna et al., 2023).

Media gambar tiga dimensi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran menggambar. Media ini memberikan pengalaman visual yang lebih nyata karena siswa dapat melihat bentuk, ruang, dan detail objek secara langsung. Dengan demikian, siswa lebih mudah memahami objek yang akan digambar dan dapat menuangkan ide secara lebih kreatif (Letna et al., 2023).

Pemanfaatan media gambar tiga dimensi dalam pembelajaran menggambar dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Media ini membantu siswa dalam mengamati objek secara konkret sehingga hasil gambar yang dihasilkan menjadi lebih bervariasi. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media konkret dapat meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran seni (Sari & Putra, 2022).

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas II SD Negeri 38 Palembang pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung,

terlihat bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan kreativitas menggambar. Pengamatan ini dilakukan secara langsung serta melalui diskusi dengan guru kelas. Data yang di peroleh masih bersifat awal dan belum dilakukan penelitian secara lebih lanjut untuk memperoleh data yang lebih akurat. Indikasi tersebut terlihat dari hasil gambar siswa yang kurang bervariasi, penggunaan warna yang masih terbatas, serta siswa yang cenderung menunggu arahan dari guru dalam menyelesaikan tugas.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan (research gap) antara tujuan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) yang seharusnya mampu mengembangkan kreativitas menggambar siswa dengan kenyataan yang terjadi di lapangan. Secara ideal, pembelajaran SBDP diharapkan mampu mendorong siswa untuk aktif, kreatif, dan berani mengekspresikan ide melalui kegiatan menggambar. Namun, pada kenyataannya kreativitas menggambar siswa kelas II SD Negeri 38 Palembang masih tergolong rendah karena proses pembelajaran masih bersifat konvensional, belum melibatkan siswa secara aktif, serta

belum menerapkan model *Project Based Learning* dan pemanfaatan media gambar tiga dimensi secara optimal.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif *eksperimen semu (quasi experiment)* dengan desain *nonequivalent control group pretest-posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri 38 Palembang pada tahun ajaran 2025/2026, yang terdiri dari 48 siswa. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Sampling Jenuh*, sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu: Kelas II B sebagai kelas eksperimen, yaitu kelas yang diberikan perlakuan berupa penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media gambar 3 dimensi, dengan jumlah 23 siswa. Kelas II A sebagai kelas kontrol, yaitu kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional tanpa perlakuan model PjBL berbantuan media gambar 3 dimensi, dengan jumlah 25 siswa.

Rancangan perlakuan dalam penelitian ini yaitu pengantar materi dan pertanyaan pemicu, pembagian kelompok, perancangan project

menggambar, penggunaan media gambar 3 dimensi, pelaksanaan project, presentasi karya, dan refleksi dan evaluasi project. Teknik pengumpulan data yang dilakukan observasi, tes (penilaian karya), dan dokumentasi.

Uji coba instrumen yang dilakukan yaitu validitas isi (*content validity*), uji reliabilitas (*alpha cronbach*). Validitas isi (*content validity*) dilakukan melalui expert judgment dengan melibatkan ahli materi Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) serta ahli media pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi ahli, instrumen penelitian dinyatakan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian. Uji reliabilitas menggunakan koefisien *Alpha Cronbach*. Berdasarkan hasil uji reliabilitas di atas, nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,709 menunjukkan bahwa instrumen penelitian termasuk kategori reliabel dan layak digunakan dalam penelitian.

Teknik analisis data dalam penelitian ini pengujian hipotesis, namun terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis, yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk, Uji homogenitas menggunakan

uji Levene, dan uji hipotesis menggunakan uji t (*independent sample t-test*).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berikut frekuensi yang didapat saat penelitian berdasarkan hasil pretest dan posttest kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Frekuensi Interval Pretest Kelas Eksperimen

No	Nilai	Frekuensi (F)	Persentase (%)	Kategori
1	1-4	0	0	Sangat Rendah
2	5-8	0	0	Rendah
3	9-12	10	58,82	Cukup
4	13-14	4	23,53	Baik
5	15-16	3	17,65	Sangat Baik
Jumlah		17	100	

Tabel 2. Frekuensi Interval Posttest Kelas Eksperimen

No	Nilai	Frekuensi (F)	Persentase (%)	Kategori
1	1-4	0	0%	Sangat Rendah
2	5-8	1	5,88	Rendah
3	9-12	5	29,41	Cukup
4	13-14	4	23,53	Baik
5	15-16	7	41,18	Sangat Baik
Jumlah		17	100	

Pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* kelas eksperimen ada 0% siswa yang berada dalam kategori sangat rendah, 0% siswa berada dalam kategori rendah, 58,82% siswa berada dalam kategori cukup, 23,53% siswa berada dalam kategori baik dan 17,65% siswa berada dalam kategori sangat

baik. Sedangkan nilai *posttest* kelas eksperimen ada 0% siswa berada dalam kategori Sangat rendah, 5,88% siswa berada dalam kategori rendah, 29,41% siswa berada dalam kategori cukup , 23,53% siswa dalam kategori baik, 41,18 siswa dalam kategori sangat baik.

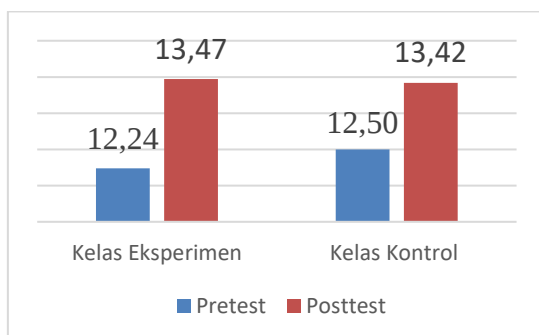
Berikut frekuensi yang didapat saat penelitian berdasarkan hasil pretest dan posttest kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Frekuensi Interval Prettest Kelas Kontrol

No	Nilai	Frekuensi (F)	Persentase (%)	Kategori
1	1-4	0	0	Sangat Rendah
2	5-8	0	0	Rendah
3	9-12	11	45,83	Cukup
4	13-14	10	41,67	Baik
5	15-16	3	12,50	Sangat Baik
Jumlah		24	100	

Tabel 4. Frekuensi Interval Posttest Kelas Kontrol

No	Nilai	Frekuensi (F)	Persentase (%)	Kategori
1	1	1-4	0	0
2	2	5-8	0	0
3	3	9-12	10	41,67
4	4	13-14	5	20,83
5	5	15-16	9	37,50
Jumlah		24	100	



Grafik 1. Perbandingan Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan Grafik 1 terlihat bahwa rata-rata nilai pretest kelas eksperimen sebesar 12,24 dan meningkat menjadi 13,47 pada saat prottest. Sementara itu, rata-rata nilai pretest kelas kontrol sebesar 12,50 dan meningkat menjadi 13,42 pada saat posttest. Meskipun kedua kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media gambar 3 dimensi lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas menggambar siswa dibandingkan pembelajaran pada kelas kontrol.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap data pretest dan *posttest* kelas eksperimen, diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* siswa adalah 12,24, dengan nilai minimum 9 dan maksimum 16. Setelah diberikan perlakuan menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media gambar 3 dimensi, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 13,47, dengan nilai minimum 8 dan maksimum 16. Dengan demikian, terjadi peningkatan rata-rata sebesar 1,23 poin pada kreativitas menggambar siswa kelas eksperimen.

Meskipun terdapat satu siswa yang memperoleh nilai minimum lebih rendah pada *posttest*, secara keseluruhan hasil rata-rata siswa mengalami peningkatan. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media gambar 3 dimensi mampu meningkatkan kreativitas menggambar siswa pada materi SBdp.

Sementara itu, pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 12,50 dengan nilai minimum 9 dan maksimum 16. Setelah proses pembelajaran berlangsung, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 13,42, dengan nilai minimum 9 dan maksimum 16. Peningkatan nilai rata-rata pada kelas kontrol sebesar 0,92 poin, lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional kurang optimal dalam meningkatkan kreativitas menggambar siswa dibandingkan dengan penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media gambar 3 dimensi.

Dilihat dari hasil keseluruhan, baik kelas eksperimen maupun kelas

kontrol mengalami peningkatan kreativitas menggambar setelah diberikan pembelajaran. Namun, peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media gambar 3 dimensi memberikan pengaruh positif terhadap kreativitas menggambar siswa pada materi SBdP.

Tabel 5. Uji Normalitas

Test of Normality				
		Shapiro-Wilk		
Kelas	Statistic	Df	Sig.	Ket
Pretest Eksperimen	0.950	17	0.454	Normal
Posttest Eksperimen	0.913	17	0.112	Normal
Pretest Kontrol	0.931	24	0.225	Normal
Posttest Kontrol	0.912	24	0.109	Normal

(Sumber: Peneliti, menggunakan aplikasi SPSS)

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, diperoleh nilai signifikan *pretest* kelas eksperimen sebesar 0,454 dan *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,112. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai signifikan *pretest* sebesar 0,225 dan *posttest* sebesar 0,109. Karena seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen

maupun kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

Levene's Test for Equality of Variances	
Levene Statistic	Sig.
0,032	0,858

(Sumber: Peneliti, menggunakan aplikasi SPSS)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,858. Dengan demikian nilai signifikansi $0,858 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen.

Tabel 7. Rata-rata Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Group Statistics					
KELAS		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
NILAI	POSTTEST KELAS EKSPERIMEN	17	13,35	2.262	0.549
	POSTTEST KELAS KONTROL	24	11,25	2.436	0.497

(Sumber: Penelitian, menggunakan aplikasi SPSS)

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa rata-rata skor kreativitas menggambar siswa pada kelas eksperimen sebesar 13,35, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 11,25. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa kreativitas menggambar siswa pada kelas eksperimen cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Untuk mengetahui apakah

perbedaan tersebut signifikan secara statistik, maka dilakukan uji hipotesis yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 8. Uji Hipotesis

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
Siswa	Equal variances assumed	.032	.858	-2.803	39	.008	2.103	.750	.586 3.620
	Equal variances not assumed			-2.840	36.125	.007	2.103	.740	.601 3.605

(Sumber: Peneliti, menggunakan aplikasi SPSS)

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,008. Karena nilai signifikansi $0,008 \leq 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media gambar 3 dimensi terhadap kreativitas menggambar siswa materi SBdP.

Berdasarkan temuan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa kreativitas menggambar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkn dengan kelas kontrol. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata (*mean*) kelas eksperimen sebesar 13,35 dengan standar deviasi 2,262, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh rata-rata sebesar 11,25 dengan standar deviasi 2,436. Hasil tersebut menunjukkan bahwa

penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media gambar tiga dimensi memberikan hasil yang lebih baik terhadap kreativitas menggambar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa pada kelas eksperimen terlihat lebih aktif, antusias, dan berani mengemukakan ide dalam kegiatan menggambar. Siswa juga lebih mudah menuangkan imajinasi dan kreativitasnya melalui kegiatan project yang diberikan. model *Project Based Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui kegiatan project. Menurut Wena (2021), model *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan aktivitas siswa dalam menyelesaikan suatu Project sehingga dapat mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir siswa.

Penggunaan media gambar 3 dimensi membantu siswa lebih mudah memahami bentuk dan objek secara nyata. Media gambar 3 dimensi membuat siswa lebih tertarik dan fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut sejalan

dengan pendapat Arsyad (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu memperjelas penyampaian materi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik bagi siswa.

Pada kelas kontrol, proses pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam mengembangkan kreativitas menggambar. Siswa lebih banyak menerima penjelasan dari guru dibandingkan melakukan eksplorasi ide secara mandiri. Akibatnya, kreativitas siswa pada kelas kontrol lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen.

Hasil uji hipotesis menggunakan *independen sample t-test* memperoleh nilai signifikasi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,008 \leq 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media gambar 3 dimensi terhadap kreativitas menggambar siswa di SD Negeri 38 Palembang.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Fitri, Junindra, Desyandri, dan Mayar (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan model *Project*

Based Learning dapat meningkatkan kreativitas peserta didik pada pembelajaran SBdP di sekolah dasar. Selain itu, penelitian Dewi, Fitriani, Zulfuraini, dan Aras (2024) juga menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* mampu meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP.

Dengan demikian, penerapan model *Project Based Learning* menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas menggambar siswa sekolah dasar

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media gambar 3 dimensi terhadap kreativitas menggambar siswa materi SBdP di SD Negeri 38 Palembang, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media gambar 3 dimensi memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas menggambar siswa. Model pembelajaran ini terbukti mampu membantu siswa lebih aktif, kreatif, serta berani mengembangkan ide dan imajinasi dalam kegiatan menggambar. Selain itu, penggunaan

media gambar 3 dimensi juga membuat siswa lebih mudah memahami bentuk dan objek secara nyata sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata kreativitas menggambar siswa kelas eksperimen sebesar 13,35 dengan standar deviasi 2,262, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh rata-rata sebesar 11,25 dengan standar deviasi 2,436. Hasil uji independent sample t-test memperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,008, yang lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kreativitas menggambar siswa yang menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media gambar 3 dimensi dengan siswa yang mengikuti pembelajaran secara konvensional.

Jadi dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya telah terjawab, yaitu terdapat pengaruh Penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media gambar 3 dimensi terhadap kreativitas menggambar siswa di SD Negeri 38 Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Albab, A. U., Baihaqi, D., & Wijayanto, W. (2024). Strategi guru dalam mengembangkan pembelajaran SBdP terhadap kreativitas siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendas*, 9(2)
- Fadillah, Q. N., Hakim, L., & Novianti. (2023). Pengembangan Kartu Pertanyaan Truth Or Dare Pada Materi Perubahan Wujud Zat Siswa Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Science Research*, 3(2), 8333–8346. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/1388/1014>
- Fitri, H., Junindra, A., Desyandri, D., & Mayar, F. (2022). Analisis pembelajaran SBdP menggunakan model *Project Based Learning* terhadap kreativitas peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 11082–11088
- Lena, M. S., Iraqi, H. S., Santana, D., & Sari, W. K. (2023). Pengaruh pembelajaran SBdP terhadap kreativitas siswa dalam implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(3), 306–312
- Lestari, D. A., Rizhardi, R., & Suryani, I. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Blooket terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Mata Pelajaran IPS. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(4), 859–864. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i4.5064>
- Marice, I. E., Wicaksono, I., Sudarti, S., & Wuryaningrum, R. (2023). Pembelajaran SBdP dengan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal WASIS*, 4(1).
- Saputra, F. A., Rodiyana, R., & Kamsiatun. (2024). Upaya meningkatkan kreativitas belajar peserta didik melalui model *Project Based Learning* (PjBL). *Jurnal Pendas*, 9(2).
- Sukmadinata, N. S. (2021). Pengembangan kurikulum: Teori dan praktik. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Wena, M. (2021). Strategi pembelajaran inovatif kontemporer: Suatu tinjauan konseptual operasional. Jakarta: Bumi Aksara