

**PENERAPAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL) PADA PEMBELAJARAN  
MAKRAME UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS V  
SDN 1 CIDADAP**

Natasya Ambergis<sup>1</sup>, Melsya Firtikasari<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusa Putra

<sup>2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusa Putra

[<sup>1</sup>natasya.ambergis\\_sd23@nusaputra.ac.id](mailto:natasya.ambergis_sd23@nusaputra.ac.id)

[<sup>2</sup>melsya.firtikasari@nusaputra.ac.id](mailto:melsya.firtikasari@nusaputra.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study aims to describe and analyze the implementation of the Project Based Learning (PjBL) model in macrame learning to enhance the creativity of fifth-grade students at SDN 1 Cidadap, Sukabumi Regency. One of the primary causes of low student creativity is the conventional, imitation-based approach in learning strategies, which limits students' opportunity to explore original ideas. To address this issue, this Classroom Action Research (CAR) was undertaken with the aim of improving student creativity through the implementation of the PjBL model. The research was executed in two cycles, each consisting of the phases of planning, implementation, observation, and reflection, with one meeting held in each cycle. Before the implementation of this method, students' creativity levels were considered low, with only 35.00% of students achieving the creative category. Following completion of the first cycle, the percentage increased to 60.00%. Following evaluation and improvements in the second cycle, the results increased significantly to 90.00%, surpassing the minimum target of 75%. These results indicate that the PjBL model has the potential to positively impact student creativity across all four indicators: fluency, flexibility, originality, and elaboration, enabling students to participate actively, creatively, and directly in the macrame project.*

**Keywords:** *creativity, elementary school, macrame learning, project based learning, classroom action research*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) pada pembelajaran makrame guna meningkatkan kreativitas siswa kelas V SDN 1 Cidadap, Kabupaten Sukabumi. Salah satu penyebab utama rendahnya kreativitas siswa adalah pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan imitatif, di mana siswa hanya meniru contoh yang diberikan guru tanpa diberi ruang untuk mengeksplorasi ide-ide orisinal. Guna menindaklanjuti hal tersebut, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dan bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui penerapan model Project Based Learning (PjBL). Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang terdiri atas

tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, serta dilaksanakan satu kali pertemuan pada setiap siklus. Sebelum diterapkannya metode ini, kreativitas siswa tergolong rendah, dengan hanya 35,00% siswa yang mencapai kategori kreatif. Setelah pelaksanaan siklus I, persentase meningkat menjadi 60,00%. Setelah dilaksanakan evaluasi dan perbaikan pada siklus II, hasil tersebut meningkat secara signifikan menjadi 90,00%, melampaui target minimal 75%. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa model PjBL berpotensi memberikan dampak positif pada peningkatan kreativitas siswa pada keempat indikator, yaitu kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), keaslian (originality), dan elaborasi (elaboration), sehingga siswa berpartisipasi aktif, kreatif, dan terlibat langsung dalam proyek pembuatan makrame.

**Kata Kunci:** kreativitas, sekolah dasar, pembelajaran makrame, project based learning, penelitian tindakan kelas

## PENDAHULUAN

Seni Rupa merupakan salah satu materi di jenjang sekolah dasar yang memfasilitasi siswa untuk mengeksplorasi diri, mempelajari keterampilan baru, dan mendukung perkembangan kreativitas mereka (Mutiara Rosalina, 2023). Kerajinan tangan biasanya dibuat dari berbagai bahan dan menghasilkan dekorasi, karya seni, maupun pakaian. Pada dasarnya, Seni Budaya dan Keterampilan adalah bentuk pendidikan seni yang berlandaskan nilai-nilai budaya, karena aspek budaya dibahas secara terpadu bukan dipisahkan. Kerajinan merupakan hasil dari proses kreatif yang melibatkan keterampilan tangan dalam menciptakan suatu karya yang memiliki nilai estetika dan fungsional (Studi

Pendidikan Tata Busana & Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, 2023). Kegiatan ini biasanya dilakukan secara manual atau dengan bantuan alat sederhana, dan sering kali memakai bahan-bahan yang mudah dijangkau dan diperoleh di lingkungan sekitar, seperti kain, benang, kayu, bambu, atau bahan daur ulang.

Seni makrame merupakan teknik kerajinan tangan yang memanfaatkan simpul-simpul tali untuk menciptakan karya bernilai estetika, baik sebagai hiasan maupun benda fungsional (Izzudin et al., 2024). Berasal dari budaya Timur Tengah, makrame berkembang menjadi bentuk seni populer yang digunakan untuk membuat berbagai produk seperti gantungan pot, tas, taplak, tirai, hingga

aksesori. Keunggulan tali bahan makrame berasal dari ketahanan materialnya, yang menjadikannya lebih tahan lama dan kuat (Sarjanawiyata Tamansiswa et al., n.d.). Di samping itu, desain khas tali yang rapi serta berbagai variasi desain semakin menambah nilai estetika dari produk yang dihasilkan. Dalam proses pembuatannya, makrame tidak memerlukan alat tenun atau jahit, melainkan hanya menggunakan keterampilan tangan untuk merangkai dan mengikat tali menjadi pola tertentu. Selain melatih ketelitian dan kreativitas, seni makrame juga memberikan ruang ekspresi bagi pembuatnya untuk menciptakan karya unik dengan berbagai kombinasi warna dan jenis simpul (Salam et al., 2020). Di dunia pendidikan, makrame menjadi salah satu materi kerajinan menarik dan mampu meningkatkan keterampilan motorik serta estetika siswa.

Kreativitas merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan pada siswa sekolah dasar sebagai bekal menghadapi tantangan abad ke-21. Di antara keterampilan tersebut, kreativitas

menempati posisi yang sangat strategis sebagai salah satu dari empat kompetensi utama yang dikenal dengan istilah 4C, yakni critical thinking, communication, collaboration, dan creativity (Trilling, 2021). Berdasarkan data dari survei Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022, Indonesia masih berada pada peringkat yang relatif rendah dalam hal kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah. Kondisi ini mengindikasikan perlunya transformasi mendasar dalam pendekatan pembelajaran, agar tidak sekadar berorientasi pada pencapaian akademik, melainkan juga pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi, termasuk kreativitas.

Guna tercapainya peningkatan kreativitas yang baik, guru harus berperan profesional, metode pembelajaran yang efektif, serta dukungan dari orang tua sangatlah penting (Penerapan Metode PAKEM Dalam Meningkatkan Aktifitas Belajar Dan Hasil Belajar Siswa, n.d.). Perlu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta bervariasi melalui

pemilihan model pembelajaran yang sesuai menjadi hal yang sangat penting (Sigalingging et al., 2022). Pemilihan metode yang sesuai dapat menjadikan penerapan metode pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna, yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa secara signifikan dan menyeluruh (Silvia Herini et al., 2024). Terdapat temuan dari observasi awal yang dilakukan peneliti di SDN 1 Cidadap, diketahui bahwa pembelajaran keterampilan makrame yang berlangsung selama ini cenderung masih bersifat konvensional, di mana siswa hanya meniru contoh yang diberikan guru tanpa diberi ruang untuk mengeksplorasi ide-ide orisinal mereka sendiri. Dari 20 siswa kelas V yang diamati, hanya sekitar 35,0% yang menunjukkan indikasi kreativitas dalam kategori baik, sementara 65,0% sisanya masih berada dalam kategori rendah hingga cukup. Kondisi ini diperparah dengan kurangnya perhatian siswa saat proses belajar berlangsung mereka tampak mudah bosan, kurang antusias, dan cenderung pasif. Akibatnya, pengembangan kreativitas siswa menjadi tidak optimal dan belum mencapai harapan.

Permasalahan rendahnya kreativitas siswa berdampak langsung pada belum tercapainya Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kondisi tersebut memperlihatkan bahwasannya perlu pembaruan dalam pendekatan pembelajaran yang digunakan. Salah satu model yang dianggap sesuai untuk materi seni budaya, khususnya makrame, adalah Project Based Learning (PjBL). Model tersebut dinilai sejalan dengan karakteristik materi makrame yang menekankan unsur visual, praktik langsung, serta mendorong kreativitas dalam menghasilkan karya seni (Dian & Novianti, 2021).

Model PjBL merupakan pendekatan inovatif yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran, sementara guru berfungsi sebagai fasilitator serta pemberi arahan (Dian & Novianti, 2021). Menurut Widiaworo (2021), PjBL adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan dan keterampilan mereka melalui

pengerjaan proyek nyata yang bermakna, relevan dengan dunia nyata, dan berpusat pada siswa. Dalam model PjBL ini, siswa diajak untuk mengembangkan sebuah proyek yang menghasilkan produk berdasarkan ide yang mereka kembangkan secara mandiri (Sulistiyani, n.d.). Dalam konteks seni makrame, model ini memberi ruang bagi siswa untuk benar-benar merasakan pengalaman belajar yang bermakna melalui penciptaan karya secara langsung. Dukungan terhadap efektivitas model PjBL juga terlihat pada penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Herini & Yunisrul (2024) pada siswa kelas V UPT SDN 16 Supayang. Dalam penelitian tersebut, terjadi peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa, dari siklus pertama yang memperoleh hasil 73,7 dengan kriteria Baik, lalu meningkat pada siklus kedua dan memperoleh hasil 92,4 dengan kriteria sangat Baik. Penelitian-penelitian serupa juga menemukan bahwa penerapan model PjBL dalam pembelajaran berbasis proyek seni kerajinan terbukti mampu meningkatkan kreativitas siswa secara nyata. Model ini dinilai memberikan pengalaman belajar yang lebih

bermakna sekaligus mendorong terciptanya produk kreatif yang orisinal.

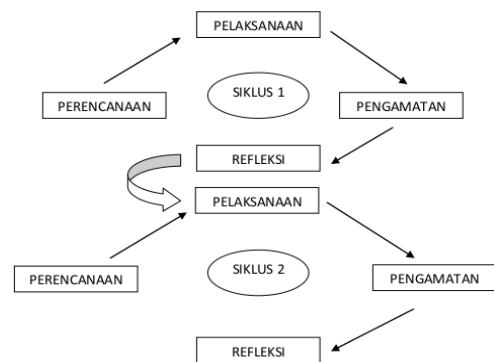
Dari uraian latar belakang tersebut, maka fokus utama pada penelitian ini memiliki tujuan untuk menjawab pertanyaan: Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran dan bagaimana peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran seni budaya makrame dengan penerapan Model Project Based Learning di kelas V SDN 1 Cidadak Kabupaten Sukabumi? Sebagai bentuk tindak lanjut dari rumusan masalah di atas, tujuan dari kajian ilmiah ini bertujuan untuk memberikan gambaran dengan jelas mengenai jalannya kegiatan pembelajaran dan pencapaian kreativitas siswa pada materi makrame melalui penerapan Model pembelajaran PjBL. Kajian ilmiah ini diharapkan mampu menunjukkan bagaimana model mampu memberikan suasana pembelajaran di kelas yang lebih aktif, kreatif, dan bermakna bagi siswa di kelas V SDN 1 Cidadak.

## METODE PENELITIAN

Kajian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan memiliki tujuan meningkatkan proses dan kreativitas siswa melalui intervensi yang dilaksanakan di dalam kelas. Menurut (Azizah, 2021), PTK merupakan sebuah pendekatan ilmiah yang dilakukan secara sistematis oleh pendidik di kelas dan bertujuan untuk mengevaluasi proses belajar dan meningkatkan hasil pembelajaran siswa melalui penerapan tindakan tertentu. Penelitian ini menggunakan model yang dikembangkan Kemmis dan McTaggart, yang menekankan pada proses siklus yang berkelanjutan. Proses penelitian dilakukan pada dua siklus, setiap siklus terdapat empat tahapan utama, diantaranya perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting) (Riset et al., 2019).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Cidadap, Kecamatan Cidadap, Kabupaten Sukabumi pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V

yang berjumlah 20 orang, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Pemilihan subjek ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya tingkat kreativitas siswa pada pembelajaran makrame. Pelaksanaan tindakan penelitian diterapkan pada dua siklus, dimana setiap siklus mengikuti tahapan PTK model Kemmis dan McTaggart.



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 1. Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart

Data dalam pengumpulan menggunakan teknik pengumpulan tes yang terdiri dari free tes dan juga post tes yang di pakai untuk menganalisis kreatifitas siswa sesuay ranan kognitif dan fisikomotorik.

Selain itu teknik pengumpulan data juga meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi pembelajaran serta hasil karya siswa. Data yang di peroleh adalah kualitatif dan kuantitatif.

$$KBK = \frac{\sum N}{\sum S} \times 100\%$$

$$KBK = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

(Septiani & Irawan Zain, 2024)

### **Siklus I:**

**Perencanaan:** Dalam tahap ini, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis PjBL, menyiapkan materi ajar makrame, menyusun lembar observasi, rubrik penilaian kreativitas yang mencakup empat indikator (fluency, flexibility, originality, elaboration), panduan wawancara, serta menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam pembuatan proyek makrame berupa gantungan dinding sederhana.

| <b>Pelaksanaan</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | <b>Tindakan:</b> |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan sintaks PjBL, prosesnya dimulai dengan menentukan pertanyaan-pertanyaan mendasar yang merangsang ide kreatif, diikuti dengan desain proyek, pengembangan jadwal, melaksanakan proyek makrame dalam kelompok kecil beranggotakan 4-5 orang, memantau kemajuan, serta mengevaluasi hasil. Siswa diberikan pertanyaan pemantik seperti "Simpul makrame apa yang belum pernah ada sebelumnya yang |                  |

bisa kalian ciptakan?" untuk mendorong munculnya ide-ide orisinal.

**Observasi:** Dalam pelaksanaan belajar mengajar, dilakukan pengamatan pada aktivitas siswa dan guru serta pengumpulan data berupa hasil penilaian karya dan produk makrame siswa berdasarkan rubrik kreativitas yang telah ditetapkan.

**Refleksi:** Setelah tindakan dan observasi siklus I selesai, peneliti melakukan refleksi terhadap seluruh proses dan hasil yang diperoleh. Hasil refleksi ini dilakukan sebagai dasar untuk perbaikan pada siklus II.

### **Siklus II:**

**Perencanaan:** Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I, peneliti menyusun kembali rencana tindakan untuk Siklus II. Rencana ini memuat perbaikan dan penyempurnaan terhadap peningkatan kreativitas melalui PjBL pada materi Makrame, dan bertujuan mengatasi kelemahan yang teridentifikasi pada siklus sebelumnya, antara lain dengan memberikan kebebasan yang lebih besar kepada siswa dalam menentukan desain proyek makrame serta memperkuat scaffolding melalui

pertanyaan-pertanyaan kreatif yang lebih terbuka.

**Pelaksanaan**

**Tindakan:**

Pembelajaran yang sudah direvisi dilaksanakan pada siklus II. Siswa membuat proyek makrame yang lebih kompleks berupa hiasan meja atau tas makrame mini sesuai pilihan masing-masing kelompok, mengikuti kegiatan pembelajaran kembali dengan materi dan strategi yang telah diperbaiki.

**Observasi:** Observasi dilaksanakan kembali guna memantau kegiatan belajar siswa dan keefektifan perbaikan yang telah dilakukan.

**Refleksi:** Pada akhir Siklus II, peneliti melakukan evaluasi mendalam terhadap jalannya proses serta pencapaian yang dihasilkan pada siklus ini. Seluruh data hasil observasi dan penilaian karya makrame siswa dianalisis secara menyeluruh menggunakan teknik analisis data kualitatif model Miles dan Huberman, yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, guna menarik kesimpulan efektivitas tindakan yang sudah dilaksanakan. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber, teknik, dan waktu.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Data penelitian bertujuan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik pada pembelajaran seni budaya, khususnya pada materi makrame, yang dihasilkan melalui penerapan model pembelajaran PjBL.

**A. Kondisi Awal (Pra-Siklus)**

Sebelum penerapan model PjBL, dilakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi kreativitas siswa pada pembelajaran makrame. Berdasarkan hasil penilaian pra-siklus terhadap 20 siswa kelas V SDN 1 Cidadak, diperoleh data bahwa hanya 7 siswa (35,00%) yang berada pada kategori kreatif, sedangkan 13 siswa (65,00%) masih berada pada kategori kurang kreatif hingga cukup kreatif. Kondisi ini diperparah dengan pendekatan pembelajaran yang masih bersifat imitatif, di mana siswa hanya meniru pola makrame yang diberikan guru tanpa diberi kesempatan untuk mengembangkan ide orisinal mereka. Siswa tampak mudah bosan, kurang antusias, dan cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran.

**a) Hasil dan Pembahasan Siklus I dan II**

Hasil ini menunjukkan bahwasannya dari 20 peserta didik, terdapat 8 peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM (70), sementara 12 peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM pada siklus I. Adapun nilai rata-rata kreativitas siswa pada siklus I berdasarkan penilaian rubrik sebesar 69,25 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 60,00%. Data lengkap hasil penilaian kreativitas siswa pada siklus I dan siklus II disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 1. siklus I dan siklus II**

| No | Nama Siswa | KKM | Nilai Siklus I | Nilai Siklus II | Ket |
|----|------------|-----|----------------|-----------------|-----|
| 1  | ABS        | 70  | 70             | 80              | T   |
| 2  | ANF        | 70  | 70             | 80              | T   |
| 3  | ARP        | 70  | 65             | 80              | T   |
| 4  | ADP        | 70  | 80             | 90              | T   |
| 5  | CNA        | 70  | 65             | 75              | T   |
| 6  | DA         | 70  | 75             | 85              | T   |
| 7  | DFP        | 70  | 65             | 80              | T   |
| 8  | EF         | 70  | 65             | 75              | T   |
| 9  | FZH        | 70  | 60             | 75              | T   |
| 10 | GRA        | 70  | 75             | 85              | T   |
| 11 | HAF        | 70  | 55             | 60              | TT  |
| 12 | IBS        | 70  | 70             | 80              | T   |
| 13 | JAW        | 70  | 70             | 80              | T   |
| 14 | KAA        | 70  | 80             | 90              | T   |
| 15 | LAZ        | 70  | 75             | 85              | T   |
| 16 | MU         | 70  | 70             | 80              | T   |
| 17 | NSA        | 70  | 60             | 65              | TT  |
| 18 | OFA        | 70  | 80             | 90              | T   |
| 19 | PNA        | 70  | 65             | 75              | T   |
| 20 | QAS        | 70  | 70             | 80              | T   |

Keterangan: T = Tuntas ( $\geq 70$ )

TT = Tidak Tuntas ( $< 70$ )

Berdasarkan hasil evaluasi dari siklus I, dari 20 peserta didik terdapat 8 peserta didik (40,00%) yang memperoleh nilai di bawah KKM sehingga dinyatakan tidak tuntas, sedangkan 12 peserta didik (60,00%) memperoleh nilai di atas KKM dan

dinyatakan tuntas. Nilai rata-rata kelas pada siklus I adalah 69,25 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 60,00%. Hasil ini belum mencapai target yang ditetapkan, yaitu minimal 75% siswa mencapai kategori kreatif. Beberapa kendala yang ditemukan pada siklus I antara lain siswa masih ragu-ragu dalam mengekspresikan ide orisinal, manajemen waktu pengerjaan proyek yang belum optimal, serta beberapa kelompok yang masih mengandalkan contoh dari guru. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran PjBL pada siklus I belum sepenuhnya efektif. Perlu dilakukan perbaikan pada siklus II, antara lain dengan memberikan pendampingan lebih intensif kepada siswa yang belum tuntas, memberikan pertanyaan pemantik yang lebih terbuka, serta mengoptimalkan manajemen waktu dan kerja kelompok.

Pada siklus II, diperoleh hasil yang lebih baik dibandingkan siklus I. Dari 20 peserta didik, sebanyak 18 peserta didik (90,00%) telah memperoleh nilai di atas KKM, dan hanya 2 peserta didik (10,00%) yang belum mencapai KKM. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 79,50 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar

90,00%, melampaui target minimal 75% yang telah ditetapkan.

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada kreativitas siswa dibandingkan dengan siklus I. Jumlah siswa yang tuntas meningkat dari 12 siswa menjadi 18 siswa, nilai rata-rata kelas meningkat dari 69,25 menjadi 79,50, dan persentase ketuntasan meningkat sebesar 30,00%.

**Tabel 2. Rekapitulasi Kreativitas Siswa Per Siklus**

| Kategori         | Pra-Siklus           | Siklus I             | Siklus II            |
|------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| Kreatif          | 7 siswa<br>(35,00%)  | 12 siswa<br>(60,00%) | 18 siswa<br>(90,00%) |
| Kurang/<br>Cukup | 13 siswa<br>(65,00%) | 8 siswa<br>(40,00%)  | 2 siswa<br>(10,00%)  |

**Tabel 3. Perbandingan Hasil Siklus I dan II**

| Indikator             | Siklus I | Siklus II | Peningkatan |
|-----------------------|----------|-----------|-------------|
| Nilai Rata-rata       | 69,25    | 79,50     | +10,25      |
| Persentase Ketuntasan | 60,00%   | 90,00%    | +30,00%     |
| Jumlah Siswa Kreatif  | 12 siswa | 18 siswa  | +6 siswa    |

Berdasarkan hasil dari kajian dan analisis selama dilaksanakannya siklus I dan II, didapati beberapa temuan diantaranya, pembelajaran makrame dengan pendekatan Project Based Learning (PjBL) memberikan dampak positif pada peningkatan kreativitas siswa kelas V di SDN 1 Cidadap. Temuan ini sejalan dengan tujuan penelitian, yaitu meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa kelas V melalui model PjBL.

Peningkatan kreativitas yang terjadi dari pra-siklus (35,00%) ke siklus I (60,00%) dan siklus II (90,00%) dapat dijelaskan melalui beberapa aspek. Pertama, tahap penentuan pertanyaan mendasar dalam PjBL terbukti efektif dalam merangsang kelancaran berpikir (fluency) siswa. Ketika siswa dihadapkan pada pertanyaan terbuka, otak mereka terdorong untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan jawaban tanpa takut salah. Hal ini sejalan dengan pandangan Munandar (2021) bahwa lingkungan belajar yang aman secara psikologis dan penuh stimulasi merupakan prasyarat utama bagi berkembangnya kreativitas.

Kedua, fase perencanaan dan pelaksanaan proyek dalam PjBL mendorong keluwesan berpikir (flexibility) siswa. Dalam penelitian ini, siswa diberi kebebasan untuk mengubah rencana awal desain makrame mereka apabila menemukan hambatan dalam proses pengerjaan. Kebebasan ini secara langsung melatih fleksibilitas kognitif siswa, yaitu kemampuan untuk melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan mencari alternatif solusi. Temuan ini mendukung argumen bahwa PjBL berbasis seni kerajinan mampu meningkatkan fleksibilitas berpikir siswa secara signifikan.

Ketiga, dorongan untuk menghasilkan produk makrame yang unik dan berbeda dari milik kelompok lain secara langsung merangsang keaslian berpikir (originality) siswa. Pada siklus II, ditemukan bahwa sebagian besar siswa mampu menghadirkan pola-pola simpul makrame yang tidak sekadar meniru contoh, melainkan merupakan kombinasi kreatif dari berbagai teknik yang telah mereka pelajari. Hal ini sejalan dengan prinsip bahwa model PjBL mendorong lahirnya produk kreatif yang orisinal dari siswa.

Keempat, aspek elaborasi tampak jelas dalam meningkatnya kompleksitas dan kerapian karya makrame yang dihasilkan dari siklus I ke siklus II. Siswa tidak hanya puas dengan desain sederhana, tetapi berupaya untuk menambahkan detail-detail estetis yang memperkaya hasil karya mereka. Proses ini mencerminkan kemampuan elaborasi yang merupakan salah satu dimensi kreativitas utama menurut Guilford (dalam Munandar, 2021), yaitu kemampuan untuk memperinci dan mengembangkan gagasan menjadi sesuatu yang lebih kaya dan bernilai. Temuan ini sejalan pada teori yang dikemukakan oleh Herini & Yunisrul (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan model PjBL mampu menciptakan suasana belajar kelas yang lebih interaktif, menyenangkan, dan menantang. Bisa disimpulkan, penerapan PjBL pada materi berbasis praktik seperti makrame sangat tepat digunakan, karena mengembangkan aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif secara seimbang. Hal ini juga sejalan dengan prinsip pembelajaran terpadu yang ditekankan dalam Kurikulum Merdeka, di mana siswa didorong untuk belajar melalui pengalaman

nyata yang bermakna (Standar et al., 2022).

Hasil penelitian memperkuat bukti empiris bahwa model pembelajaran berbasis proyek layak dijadikan alternatif strategi pembelajaran guna meningkatkan mutu pendidikan di tingkat sekolah dasar.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, peneliti menarik kesimpulan bahwasannya penerapan model pembelajaran PjBL terbukti efektif mampu meningkatkan kreativitas peserta didik kelas V dalam pembelajaran seni budaya materi makrame di SDN 1 Cidadap, Kabupaten Sukabumi. Tujuan utama penelitian ini guna meningkatkan keterlibatan dan kreativitas belajar siswa melalui pendekatan belajar berbasis proyek telah tercapai dengan baik. Hal itu dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai pada kondisi siklus I yang mencapai 69,25 dan mengalami peningkatan signifikan di siklus II menjadi 79,50. Peningkatan tersebut juga tercermin dalam presentase ketuntasan belajar yang menunjukkan kenaikan signifikan dari

60,00% menjadi 90,00%. Keempat indikator kreativitas, yaitu kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), keaslian (originality), dan elaborasi (elaboration), menunjukkan peningkatan yang konsisten dari siklus I ke siklus II.

Melalui kegiatan membuat karya makrame, siswa bukan hanya mengerti materi secara konseptual namun menunjukkan keterampilan dalam penerapannya. Keberhasilan ini menjadi bukti bahwa model PjBL sangat relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran berbasis praktik. Untuk tindak lanjut ke depan, model PjBL dapat diperluas penerapannya ke materi-materi lain yang menuntut kreativitas dan keterampilan siswa, serta dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran alternatif dalam pengembangan kurikulum merdeka yang berorientasi proyek dan karakter.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, A. (2021). *Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*,.
- Dian, M., & Noviati, A. (2021). *Workshop Penguatan Kompetensi Guru 2021 SHEs: Conference Series 4 (6) (2021) 644-647 Application of the Project Based Learning Model (PJBL)*.  
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Mutiara Rosalina, & H. S. (2023). *Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa Dengan Model Project Based Learning Pelajaran Seni Rupa Kelas II Di SD Negeri Pulutan 02. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(5), 34–46*.
- Penerapan Metode PAKEM dalam Meningkatkan Aktifitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa. (n.d.)*.
- Riset, J., Dan, T., Pendidikan, I., Dewi, T. A., & Wardani, N. S. (2019). *Peningkatan hasil belajar tematik melalui pendekatan problem based*

- learning siswa kelas 2 SD. 2(1),*  
234–242.
- Sarjanawiyata Tamansiswa, U.,  
Rejokirono, R., Maryono, M.,  
Purbonuswanto, W.,  
Prasetyaningtyas, S. W.,  
Mulyono, R., & Djufri, E. (n.d.).  
*AMONG: Prosiding Seminar*  
*Nasional Pengabdian kepada*  
*Masyarakat Peningkatan*  
*keaktivitas anak melalui*  
*kerajinan makrame tali kur.*
- Septiani, M., & Irawan Zain, M.  
(2024).  
Pengembangan Media  
Permainan Ular Tangga Berbasis  
Kearifan Lokal untuk  
Meningkatkan Hasil Belajar  
IPAS Siswa Kelas IV. *Journal of*  
*Classroom Action Research,*  
6(1).  
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.7248>
- Sigalingging, D., Sembiring, R. K.,  
Sitepu, A., & Silaban, P. J.  
(2022). PENGARUH MODEL  
PEMBELAJARAN INKUIRI  
TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA PADA  
KELAS IV DI SD. *JURNAL*  
*PAJAR*  
(Pendidikan Dan Pengajaran),  
6(3), 749.  
<https://doi.org/10.33578/pjr.v6i3.8537>
- Silvia Herini, M., Hasil Belajar  
Peserta Didik pada  
Pembelajaran Seni Rupa Materi  
Makrame, P., Guru Sekolah  
Dasar, P., & Negeri Padang, U.  
(2024). Peningkatan Hasil  
Belajar Peserta Didik pada  
Pembelajaran Seni Rupa Materi  
Makrame Menggunakan Model  
Project Based Learning (PjBL)  
di Kelas V UPT SDN 16  
Supayang. *Journal of Basic*  
*Education Studies,* 7(1).
- Standar, B., Asesmen Pendidikan  
Kementerian Pendidikan, D., &  
Teknologi, D. (2022). *Panduan*  
*Laporan Hasil Belajar di Satuan*  
*Pendidikan Anak Usia Dini.*
- Studi Pendidikan Tata Busana, P., &  
Pendidikan Kesejahteraan  
Keluarga, J. (2023).  
*FASHION AND FASHION*  
*EDUCATION*  
*JOURNAL Metode Penciptaan*  
*Desain Kerajinan Menggunakan*  
*Adobe Illustrator Savira*  
*Damayanti* (Vol. 12, Number 1).  
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ffe/index>

- Sulistiyani, B. D. (n.d.). *Workshop  
Inovasi Pembelajaran di Sekolah  
Dasar SHEs: Conference Series  
3 (4) (2020) 422-428 Penerapan  
Model Pembelajaran Project  
Based Learning untuk  
Meningkatkan Hasil Belajar IPA  
pada Siswa Kelas V*. Retrieved  
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Trilling, B. , & F. C. (2021). *21st  
century skills: Learning for life  
in our times*. Jossey-Bass.