

**PENERAPAN MODEL PROYEK DAN BERKARYA DALAM PEMBELAJARAN
SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS DAN POTENSI BAKAT SENI SISWA KELAS 3 MI DARUL ULUM
02 KUDUS**

Alieffia Syaikhoh¹, Shoffi Aulia Arinsya², Shyfa Natasya Anggraeni³, Via Al
Barrotuttaqiyah⁴, Rakanita Dyah Ayu Kinesti⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Islam Negeri Sunan Kudus

Alamat e-mail : ¹aliefsyaikh@gmail.com, ²shoffiarinsya@gmail.com,
³shyfatasya3@gmail.com, ⁴viataqiyah@gmail.com, ⁵rakanita@uinsunankudus.com

ABSTRACT

The implementation of Project Based Learning (PJBL) in Cultural Arts and Skills learning at MI Darul Ulum 02 Kudus aims to overcome student boredom with conventional methods and enhance creativity and artistic talent potential. This qualitative descriptive study involved 33 third-grade students, employing observation, interviews, and documentation for data collection. PJBL was applied through stages of preparing students and lesson plans, executing the project-based activities including comic creation in groups, monitoring progress, and reflecting on the outcomes. Results indicate increased student engagement, collaboration, and creativity, with the comic project serving effectively to develop artistic skills and foster responsibility. This study confirms that PJBL enhances learning quality by making art education more meaningful and motivating for elementary students.

Keywords: Comic, Creativity, PJBL

ABSTRAK

Penerapan Project Based Learning (PJBL) dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di MI Darul Ulum 02 Kudus bertujuan mengatasi kejenuhan siswa pada metode konvensional serta meningkatkan kreativitas dan potensi bakat seni. Penelitian deskriptif kualitatif ini melibatkan 33 peserta didik kelas III melalui teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. PJBL diterapkan melalui tahap persiapan siswa dan rancangan pembelajaran, pelaksanaan proyek pembuatan komik secara kelompok, pemantauan kemajuan, dan refleksi hasil. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keterlibatan, kolaborasi, dan kreativitas siswa, dengan proyek komik efektif mengembangkan keterampilan seni dan menumbuhkan tanggung jawab. Studi ini menegaskan bahwa PJBL meningkatkan mutu pembelajaran dengan menjadikan pendidikan seni lebih bermakna dan memotivasi siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Komik, Kreativitas, PJBL

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran fundamental dalam membentuk karakter, keterampilan, dan potensi individu. Pendidikan didefinisikan sebagai usaha untuk meningkatkan sumber daya manusia dengan mendorong, memfasilitasi kegiatan pembelajaran siswa. Pembelajaran tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi harus berupaya dalam pengembangan keterampilan komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan memecahkan masalah. (Maulida, 2025).

Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) menempati posisi strategis. Pentingnya mata pelajaran ini diperkuat oleh landasan hukum, Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 X Pasal 37 menetapkan seni budaya sebagai mata pelajaran wajib di jenjang Pendidikan dasar dan menengah. Ini bertujuan sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013, adalah memberikan pengalaman belajar yang utuh dan menyeluruh mencakup seni rupa, seni tari, seni musik, dan seni keterampilan atau prakarya yang diarahkan pada pengembangan

keaktivitas dan bakat siswa (Fahrurrozi et al., 2022). Pendidikan seni rupa dalam konteks sekolah tidak hanya berfungsi sebagai sarana menyalurkan bakat atau hobi, tetapi juga sebagai medium untuk mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan kemampuan ekspresi estetis siswa. Studi-studi terkini menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa baik menggambar, melukis, membuat kolase, maupun karya rupa lainnya efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan membentuk karakter apresiatif siswa. Misalnya, penelitian di sekolah dasar menemukan bahwa proses seni rupa yang memberi kebebasan ekspresi dan pendekatan berbasis praktik dapat mengembangkan antusias dalam berimajinasi serta rasa percaya diri peserta didik saat membuat karya. (Rukoyah et al., 2025). Selain itu, integrasi pendidikan seni dalam kurikulum sekolah dasar juga terbukti mampu mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21 seperti kreativitas, berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi (kompetensi 4C), menunjukkan

bahwa seni rupa memegang peran strategis dalam pendidikan modern. (Zuhro, 2024). Kreativitas menurut David Campbell adalah kemampuan untuk menciptakan hasil dan sifatnya baru, inovatif, dan berguna, didukung oleh kemampuan intelektual dan psikomotor, hal ini sejalan dengan pandangan Guilford (1970: 236) yang menyoroti kemampuan divergen dalam ciri-ciri individu kreatif (Psikologi Seni 2021, 2021).

Dalam pembelajaran seni rupa, guru merancang pendekatan dengan strategi inspiratif dengan stimulasi individual serta klasikal dalam meningkatkan pengalaman emosional atau insidental sehingga perasaan siswa tersentuh supaya kreativitas gambar mulai terbentuk dengan mengoptimalkan potensi siswa. Pendekatan ini sangat relevan dalam konteks pembelajaran berbasis proyek, di mana siswa diberikan kebebasan dalam berekspresi melalui tema pilihan mereka sendiri, sehingga memungkinkan pengungkapan emosi beserta kreativitas siswa yang lebih optimal. (Haryanto, 2021). Pembelajaran seni rupa di sekolah dasar ditekankan pada

pendekatan yang memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk mengamati, bermain, menguji coba, dan mencipta dengan memberikan kebebasan berekspresi. Proses kreatif dalam seni rupa bukan mengembangkan keterampilan teknis, namun membangun rasa percaya diri dan kemampuan siswa dalam berpikir kritis. Meskipun tujuan kurikulum berorientasi pada pengembangan potensi dan kondisi empiris namun di lapangan sering menunjukkan adanya kesenjangan. Observasi awal di kelas III MI Darul Ulum 02 bahwa tingkat kreativitas dan eksplorasi bakat seni siswa belum optimal. Salah satu permasalahan utama yang dihadapi dalam pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) adalah kejenuhan siswa terhadap metode pembelajaran yang cenderung mengulang, seperti mewarnai gambar secara individu. Kejenuhan ini semakin bertambah oleh kondisi sebelum pelajaran seni, di mana siswa terlebih dahulu mengikuti mata pelajaran Pegon yang cukup padat dan menuntut konsentrasi tinggi. Akibatnya, banyak siswa merasa lelah dan kurang

bersemangat ketika memasuki pelajaran SBDP, sehingga muncul sikap malas dan kurang antusias.

Fenomena ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan belum efektif dalam memicu kreativitas eksploratif dan belum mampu memfasilitasi penemuan potensi bakat. Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) pada pelajaran SBDP menjadi sebuah inovasi yang bertujuan mengatasi kejenuhan tersebut. Pembelajaran masalah yang berhubungan dengan kehidupan nyata diberikan untuk siswa sehingga mereka mendapatkan rangsangan agar selalu belajar. PJBL ialah model pembelajaran yang berkaitan dengan konstruktivisme yang mampu mengupayakan akomodasi tentang keterlibatan siswa saat belajar dan berperan saat pemecahan masalah (Setiawan et al., 2022). Melalui model ini, siswa tidak lagi hanya menggambar secara individu, tetapi diajak untuk berkolaborasi dalam kelompok dengan membuat komik sebagai proyek utama sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dan

menarik. Ilustrasi dalam cerita bergambar memberikan pengalaman visual yang membantu siswa memahami konsep abstrak dalam konteks yang lebih konkret. Pembelajaran menjadi lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi teks dan gambar, karena siswa dapat membangun hubungan antara kata dan konsep secara lebih konkret. Gambar ilustrasi dalam konteks bercerita berfungsi untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai ide cerita atau teks narasi bertujuan agar memperindah serta memperkaya cerita. Ilustrasi yang baik dapat merangsang dan membantu pembaca untuk berimajinasi tentang cerita, serta membantu siswa mengembangkan imajinasi dalam memahami narasi. Dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar, siswa dilatih untuk membuat gambar ilustrasi yang dapat menceritakan suatu peristiwa atau narasi melalui bahasa visual, sehingga cerita menjadi lebih mudah dipahami dan menarik. (Wasis Wijayanto, 2021)

Namun, implementasi metode ini tidak terhindar dari tantangan, terutama dalam hal pengkondisian

siswa yang masih membutuhkan pembiasaan untuk bekerja sama secara efektif, pengelolaan kelompok yang memerlukan keterampilan guru, serta keterbatasan waktu yang tersedia untuk menyelesaikan proyek secara mendalam.

Model PJBL menurut (Trianto, 2011), bertujuan memberikan wawasan luas kepada siswa dalam memecahkan masalah secara langsung, meningkatkan produk baru dan melibatkan dalam mengumpulkan informasi, merancang, dan mengerjakan proyek. Secara mendasar sangat sesuai dengan mata pelajaran SBDP (Mulyati & Samsudin, 2023). *Project Based Learning*, meliputi memahami orientasi masalah, mengorganisir peserta didik, memberi bimbingan, dan pengembangan dan penyajian hasil karya, serta analisis dan evaluasi proses. Langkah mengorganisir peserta didik memungkinkan guru membentuk kelompok yang efektif, melatih siswa berkolaborasi di luar zona nyamannya. Sementara sifat proyek yang berkelanjutan dan terjadwal mengatasi kendala waktu yang terbatas dengan membagi

beban kerja kelompok, sekaligus melatih tanggung jawab siswa terhadap penyelesaian tugas.

Implementasi proyek pembuatan komik dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di kelas III MI Darul Ulum 02 yang dilaksanakan melalui serangkaian tahapan yang sistematis dan berorientasi pada keterlibatan aktif peserta didik. Pada tahap awal, guru membentuk delapan kelompok kerja yang terdiri atas 4-5 peserta didik dengan mempertimbangkan keberagaman kemampuan. Selanjutnya, siswa diberikan pemahaman awal mengenai konsep komik beserta fungsinya sebagai media visual yang memadukan unsur gambar dan narasi. Guru juga memperlihatkan contoh karakter serta ilustrasi bertema lingkungan, khususnya yang berkaitan dengan tempat ibadah dan aktivitas keagamaan, sebagai stimulus untuk membangkitkan ide dan imajinasi siswa.

Setelah semua siswa mendapatkan rangsangan awal tersebut, setiap kelompok diarahkan untuk merancang konsep cerita yang akan

dituangkan ke dalam bentuk komik. Perancangan ini mencakup penentuan tokoh, latar tempat, serta penyusunan alur sederhana yang terdiri atas bagian pengenalan, pengembangan peristiwa, dan penyelesaian. Pada tahap berikutnya, guru membagikan lembar gambar karakter yang kemudian digunting dan ditempel oleh siswa pada media kertas yang telah disiapkan. Proses ini dilanjutkan dengan kegiatan menggambar latar, mewarnai ilustrasi, serta menambahkan dialog atau narasi singkat di setiap panel komik sesuai dengan alur cerita yang telah disepakati bersama dalam kelompok.

Selama proses pengerjaan berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator yang senantiasa memantau proses kerja kelompok, memberikan bimbingan teknis, serta memastikan bahwa cerita yang dibuat tetap mempunyai keterpaduan alur dan memuat pesan moral yang positif. Pembagian tugas dilakukan secara kolaboratif, di mana setiap anggota kelompok mengambil peran sesuai dengan kemampuannya, seperti

menggambar cerita, mewarnai, menempel, ataupun menulis dialog. Setelah tahap pembuatan selesai, siswa menyusun hasil karya secara runtut, memberikan judul pada komik, serta mempersiapkan penjelasan singkat mengenai isi dan makna cerita yang dibuat.

Sebagai tahap akhir, setiap kelompok yakni mempresentasikan komiknya di depan kelas dan menceritakan secara lisan alur cerita yang telah dituangkan dalam bentuk visual. Kegiatan ini diikuti dengan pemberian apresiasi dan umpan balik dari guru maupun teman sebaya. Rangkaian langkah tersebut menunjukkan bahwa proses pembuatan komik bukan berorientasi pada tahap akhir, tetapi juga menekankan pada tahap peningkatan berpikir kreatif dan potensi bakat seni, kemampuan kerja sama, keterampilan komunikasi, serta keberanian siswa dalam mengekspresikan gagasan secara visual maupun verbal.

Dalam implementasi PJBL di MI Darul Ulum 02 Kudus, terdapat beberapa faktor pendukung dan penghambat yang memengaruhi proses pembelajaran SBdP. Faktor pendukung meliputi antusiasme

sebagian siswa yang memiliki minat awal terhadap kegiatan berkarya, ketersediaan bahan dan alat untuk pembuatan komik yang mudah dijangkau, serta karakteristik siswa kelas III yang berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret sehingga cocok untuk pembelajaran berbasis pengalaman langsung. Selain itu, dukungan guru yang berupaya memberikan variasi kreatif dalam proses pembelajaran juga menjadi faktor penting. Namun, terdapat pula beberapa faktor penghambat, seperti tingkat kerja sama siswa yang masih rendah sehingga beberapa kelompok mengalami kesulitan saat berdiskusi, membagi tugas, dan menyelesaikan proyek komik dengan terorganisir. Pembelajaran juga terhambat oleh keterbatasan waktu, sebab proses pembuatan komik membutuhkan beberapa langkah mulai dari merancang konsep, menggambar, mewarnai, hingga mempresentasikan sementara durasi pelajaran SBdP tergolong singkat. Selain itu, perbedaan tingkat keterampilan siswa dalam berkarya, terutama dalam menggambar dan

mengekspresikan ide secara visual, menyebabkan beban kerja kelompok tidak merata dan memerlukan bimbingan khusus dari guru. Semangat belajar siswa pun terkadang berkurang karena kelelahan setelah mengikuti pelajaran sebelumnya, seperti pelajaran pegon yang menuntut konsentrasi tinggi, sehingga mereka memasuki pembelajaran SBdP dengan kondisi kurang bersemangat.

Kerangka berpikir penelitian ini didasarkan pada alur logis. kondisi awal pembelajaran SBdP yang konvensional dan bermasalah ditransformasi melalui *intervensi* model proyek dan perkarya (proses) dengan harapan mencapai tingkat peningkatan kreativitas dan optimalisasi potensi bakat seni siswa. Namun belum ada penelitian yang berfokus pada integrasi, khususnya mengkaji efektivitas PJBL dan secara bersama mengukur faktor-faktor PJBL terhadap kreativitas dan potensi bakat seni.

Argumen teoritis mengenai efektivitas model PJBL oleh penelitian terdahulu, melalui studi literturnya (Putri, 2025),

menegaskan bahwa PJBL memberikan banyak manfaat positif dan dapat mengoptimalkan pembelajaran SBDP di sekolah dasar. Penguatan empiris ditunjukkan oleh penelitian (Mulyati & Samsudin, 2023), mereka menemukan bahwa penerapan PJBL dalam pembelajaran SBDP contoh membuat kolase sangat terlihat meningkatkan kreativitas siswa, mendorong untuk menemukan ide baru dan menghasilkan karya sendiri.

Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi permasalahan tersebut dengan mengkaji secara mendalam bagaimana penerapan model PJBL melalui proyek pembuatan komik dapat mengatasi permasalahan konkret yang dihadapi di MI Darul Ulum 02 Kudus, sekaligus memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan pembelajaran SBDP yang lebih bermakna dan efektif di tingkat sekolah Madrasah Ibtidaiyah. Tujuan utama penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan model PJBL dan menganalisis secara mendalam efektivitasnya dalam meningkatkan kreativitas dan menumbuhkan

potensi bakat seni siswa kelas III MI Darul Ulum 02 Kudus.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif jenis penelitian deskriptif. Penelitian kualitatif menekankan pada pemahaman terhadap permasalahan dalam kehidupan social berdasarkan kondisi nyata yang bersifat holistik, kompleks, dan mendalam. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Populasi yang diteliti dalam penelitian ini adalah siswa kelas III di MI Darul Ulum 02 Kudus. Dengan Teknik pemilihan sampel kelas III MI Darul Ulum 02 Kudus yaitu sebanyak 33 siswa.

Data terdiri dari: 1) informan yang terlibat, yaitu guru mata Pelajaran SBdP kelas III MI Darul Ulum 02 Kudus; 2) peristiwa yang diobservasi, yaitu pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model proyek pembuatan komik cerita dan 3) dokumen yang teridir dari catatan observasi lapangan, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan meliputi: 1) reduksi data (pengumpulan data), 2) penyajian data (data display), dan penarikan

kesimpulan. (Miles, M.B., & Huberman, 2014).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, dapat direncanakan dan ditetapkan penerapan model PJBL (*Project Based Learning*) di MI Darul Ulum 02 Kudus terdiri dari tiga tahap yaitu, 1) memetakan karakteristik siswa dan menyusun rancangan pembelajaran, 2) pelaksanaan rancangan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek (pjbl) dan 3) refleksi dan evaluasi pembelajaran yang telah dilaksanakan.

1. Mempersiapkan Siswa dan Menyusun Rancangan Pembelajaran

Tahap pertama dalam menerapkan model PJBL adalah dengan membentuk kelompok. Pengelompokan ini dilakukan berdasarkan hasil assesmen awal yang dilakukan guru agar tahu mengenai kemampuan masing-masing siswa meliputi gaya belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa sebelumnya. Hasilnya, terbentuk 8 kelompok dengan anggota 4 sampai 5 siswa didalamnya.

2. Pelaksanaan Rancangan Pembelajaran dengan Model PJBL

Tahap kedua dalam penerapan model PJBL sebagai upaya menumbuhkan kreativitas dan potensi siswa yaitu dengan mengikuti modul pembelajaran yang sudah direncanakan dengan materi Bercerita dalam Gambar yang terbagi dalam tiga fase kegiatan, yakni kegiatan pembuka, inti, dan penutup. Dimana dalam kegiatan inti tersusun atas lima sintak model pembelajaran PJBL (*Project Based Learning*). Lebih lanjut, berikut penjelasan tiap tahap kegiatan pelaksanaan model PJBL.

1) Kegiatan Pembuka

Pada kegiatan pembuka, guru memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan kata salam, lalu guru memilih salah satu siswa agar memimpin jalannya doa sebelum kegiatan belajar-mengajar dimulai. Guru bertanya kabar masing-masing siswa dan memberikan ucapan motivasi serta tidak lupa guru

melakukan presensi kehadiran siswa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dilanjut dengan guru memberikan pertanyaan pemantik untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari sebelumnya dan terkait materi pembelajaran yang sedang berlangsung.

2) Kegiatan Inti

Tahap penerapan model *Project Based Learning* (PJBL) terdiri dari enam sintak pembelajaran yang merupakan peran penting dalam kegiatan pembelajaran berorientasi untuk mengaktifkan siswa. Pertama, yakni menentukan pertanyaan mendasar dengan guru mendorong stimulus untuk siswa dengan contoh gambar cerita bertemakan kegiatan di lingkungan sekolah untuk diamati dan didiskusikan secara bersama dalam menentukan pertanyaan mendasar.



Gambar 1 Tahap
Menentukan
pertanyaan mendasar

Kedua, mendesain perencanaan proyek yang akan dibuat yaitu guru mengarahkan kepada siswa untuk berkelompok sesuai dengan anggota yang sudah ditentukan untuk menentukan proyek apa yang akan dibuat. Setelah seluruh kelompok mulai berdiskusi, maka diperoleh hasil bahwa proyek yang akan dibuat berupa komik. Guru memberikan LKPD yang berisi gambar-gambar dalam lingkup sekolah seperti siswa, guru, kepala sekolah.



Gambar 2 Tahap Mendesain perencanaan proyek

Ketiga, penyusunan jadwal yaitu siswa bersamaan dengan guru merancang kesepakatan mengenai berapa lama waktu dalam proses pengerjaan membuat komik dan langkah-langkah yang akan dilakukan selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung,



Gambar 3 Tahap Menyusun jadwal

Keempat, memonitor peserta didik dan kemajuan proyek. Siswa membuat alur

cerita sesuai dengan imajinasi dan kreativitas kelompok masing-masing serta mewarnai komik yang telah mereka buat. Guru berkeliling memantau perkembangan dari proyek yang dikerjakan.



Gambar 4 Memonitor siswa

Kelima, menguji hasil. Seluruh siswa berdiskusi dan berkonsultasi kepada guru mengenai kelayakan proyek yang mereka buat. Kelayakan tersebut meliputi konten (isi materi/informasi), kesesuaian gambar dengan cerita, dan estetika proyek (perpaduan warna, kerapian).

Keenam, evaluasi pengalaman belajar. Pada tahap ini, setiap kelompok melakukan presentasi atas proyek yang mereka buat dengan bermain peran berdasarkan dialog cerita

komik yang mereka kerjakan. Guru dan kelompok yang tidak mempresentasikan hasilnya bertugas memberikan pujian atau apresiasi serta masukan untuk kelompok yang sedang presentasi. Pada akhir kegiatan, siswa dengan guru melakukan refleksi kegiatan belajar-mengajar yang sudah berlangsung.



Gambar 5 Tahap
Pengujian hasil

3) Kegiatan Penutup

Tahap ketiga dalam pelaksanaan model pembelajaran PJBL dalam menumbuhkan kreativitas dan potensi bakat seni dalam diri siswa yakni melibatkan guru untuk berperan dalam membantu siswa agar merenungkan pengalaman belajar yang mereka jalani pada saat kegiatan

pembelajaran berlangsung. Untuk memulai langkah ini, guru menanyakan kepada siswa bagaimana perasaan mereka saat mempelajari materi yang baru saja dipelajari. Tujuan dari kegiatan ini adalah agar memberikan peluang kepada siswa untuk membagikan pengalaman belajar mereka yang mengedepankan kolaborasi antar anggota kelompok dalam pembuatan komik cerita.

3. Refleksi dan Evaluasi

Tahap ketiga dalam penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) yaitu refleksi dan evaluasi pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil wawancara dengan guru kelas III diketahui bahwa penerapan model pembelajaran proyek memberikan dampak positif terhadap peningkatan keaktifan dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi terlibat langsung dalam setiap tahap kegiatan proyek seperti berdiskusi, merancang, dan

menghasilkan produk berupa komik. Aktivitas tersebut menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan berpusat pada siswa. Selain itu, PjBL juga terbukti memfasilitasi pengembangan kemampuan kolaborasi dan komunikasi. Dalam proses pembuatan komik, siswa harus berbagi tugas seperti menggunting, menempel, mewarnai, serta menyusun karangan cerita, sehingga mereka belajar bekerja sama. Proyek pembuatan komik juga menumbuhkan potensi kreativitas dan bakat seni siswa. Aktivitas seperti menggambar karakter, memadukan antar warna, menentukan tata letak panel, serta menciptakan alur cerita memungkinkan siswa mengekspresikan kemampuan artistik mereka.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model proyek dan berkarya selama pembelajaran seni budaya dan keterampilan

terbukti efektif dalam mengembangkan kreativitas dan potensi bakat seni siswa Kelas III di MI Darul Ulum 02. Sebelum penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) siswa merasa jenuh saat pembelajaran SBdP yang cenderung mengulang, terutama pembelajaran dilaksanakan setelah mata pelajaran yang lebih padat.

Dengan demikian, penerapan model PjBL lebih menarik dan bermakna. Kegiatan proyek seperti pembuatan komik tidak hanya memberikan pengalaman belajar siswa yang menyenangkan. Siswa menjadi lebih aktif dan terlibat langsung dalam setiap tahap kegiatan, mulai dari perencanaan, diskusi, pembagian peran, menghasilkan proyek akhir. Hal ini menunjukkan PjBL mampu menumbuhkan kemandirian dan rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan proyek.

DAFTAR PUSTAKA

Fahrurrozi, F., Sari, Y., Hasanah, U., & Utami, A. D. D. (2022).

- Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Sbdp Materi Kerajinan Ikat Celup Di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 872–873.
- Maulida, A. (2025). Peran Guru Dalam Penerapan Pembelajaran Kolaboratif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Dikelas IV SDN 02 Cibatu. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Mulyati, C., & Samsudin, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Mengetahui Gambaran Kreativitas Seni Budaya Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 06.
- Psikologi Seni 2021. (2021). *Teori Kreativitas Torrance*. PORTAL SPADA Universitas Sebelas Maret.
<https://spada.uns.ac.id/mod/assign/view.php?id=163656>
- Putri, L. W. (2025). Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan (SBDP). *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Haryanto, E. (2021). *Peran Guru dalam Pengoptimalan Potensi Emosi Anak terhadap Peningkatan Kreativitas Ekspresi pada Pembelajaran Seni Rupa di SD Kota Semarang*. 36, 146–152.
- Matthew B Miles, A. M. H. (2014). *Qualitative Data Analysis* (T. Rohidi (ed.)). Universitas Indonesia Press.
- Rukoyah, S., Nursobah, A., & Jaelani, I. (2025). *Analisis peran pembelajaran seni rupa dalam mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar*. 3(1), 94–108.
- Setiawan, T., Sumilat, J. M., Paruntu, N. M., Monigir, N. N., & Monigir, N. (2022). *Analisis Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dan Problem Based Learning pada Peserta Didik Sekolah Dasar*. 6(6), 9736–9744.
- Wasis Wijayanto, Arinda, A. (2021). *Issn 2548-9119 analisis kegiatan seni rupa di sekolah dasar terhadap kreativitas anak melalui menggambar dan mewarnai*. 125–135.