



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 4 No. 4 (2026) pp: 11767-11774

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Pemanfaatan Barang Bekas dalam Pembelajaran SBdP untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar

Vina Cahya Maulida, Wasis Wijayanto

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus

202333260@std.umk.ac.id, wasis.wijayanto@umk.ac.id

Abstrak

Masalah pengelolaan sampah di Indonesia memerlukan perhatian serius dari dunia pendidikan untuk menumbuhkan kesadaran lingkungan sejak dini. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) berbasis pemanfaatan barang bekas serta menganalisis dampaknya terhadap kreativitas siswa kelas III SD Negeri 1 Panjang, Kabupaten Kudus. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif jenis studi kasus dengan subjek guru dan 33 siswa kelas III. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara semiterstruktur, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldana melalui tiga tahapan meliputi reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi barang bekas seperti botol plastik, kardus, kertas, dan kemasan saset kopi ke dalam pembelajaran SBdP efektif meningkatkan kreativitas siswa di kelas. Siswa mampu menghasilkan karya estetik dan fungsional seperti vas bunga, tempat pensil, hiasan dinding, hingga tas anyaman. Melalui pendekatan Project Based Learning (PBL) dan pembelajaran kontekstual, siswa mampu menunjukkan kemampuan berpikir kritis dengan baik melalui mengkombinasikan beberapa unsur dalam seni rupa berupa warna, pola, dan bahan-bahan lainnya secara orisinal. Hal ini tentu lebih meningkatkan kemampuan siswa dalam aspek kognitif dan psikomotorik berupa menumbuhkan berbagai kegiatan seperti kolaborasi, tanggung jawab, serta penguatan karakter Profil Pelajar Pancasila khususnya pada dimensi kreatif dan peduli terhadap lingkungan. Dengan demikian, dalam penelitian memberikan penegasan bahwa pemanfaatan barang bekas bukan sekadar sebagai media atau alat peraga dalam kegiatan belajar mengajar yang hemat biaya, melainkan mampu memberikan strategi efektif untuk membangun budaya belajar yang inovatif dan berwawasan ekologis yang tinggi di sekolah dasar.

Kata kunci: Barang Bekas, Pembelajaran SBdP, Kreativitas, Lingkungan, Sekolah Dasar.

1. Latar Belakang

Pengelolaan sampah merupakan salah satu tantangan besar yang dihadapi masyarakat Indonesia dan menjadi isu penting dalam pembangunan berkelanjutan. Menurut data Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan, Indonesia menghasilkan sekitar 68 juta ton sampah setiap tahun, dan lebih dari 17% di antaranya berasal dari limbah plastik rumah tangga. Kondisi ini menunjukkan bahwa masalah sampah masih menjadi persoalan serius yang membutuhkan perhatian dari berbagai pihak, termasuk lembaga pendidikan. Permasalahan ini tidak hanya berkaitan dengan aspek kebersihan lingkungan, tetapi juga mencerminkan rendahnya kesadaran masyarakat dalam mengelola dan memanfaatkan kembali barang bekas (Rafidah, 2025). Banyak orang yang langsung membuang barang yang sudah tidak terpakai, padahal sebagian di antaranya masih bisa diolah menjadi benda yang bermanfaat.

Tingginya volume sampah yang dihasilkan masyarakat Indonesia tidak dapat dipisahkan dari perubahan pola konsumsi yang semakin meningkat dan didominasi oleh penggunaan barang sekali pakai. Peningkatan konsumsi tersebut berdampak pada bertambahnya jumlah sampah plastik yang sulit terurai, sehingga memicu penumpukan sampah di berbagai wilayah dan menurunkan kualitas lingkungan. Kondisi ini diperburuk oleh minimnya kebiasaan masyarakat dalam memilah, mengurangi, dan memanfaatkan kembali barang bekas, padahal sebagian besar material tersebut masih dapat didaur ulang. Situasi tersebut menunjukkan bahwa persoalan sampah bukan hanya masalah teknis pengelolaan, tetapi juga terkait dengan rendahnya literasi dan kesadaran lingkungan dalam kehidupan sehari-hari (Maulidah, 2023).

Upaya untuk mengurangi jumlah sampah dapat dilakukan melalui kebiasaan memanfaatkan barang bekas di lingkungan sekitar. Kegiatan ini tidak hanya membantu menjaga kebersihan, tetapi juga berperan dalam menumbuhkan kreativitas dan kesadaran ekologis sejak usia dini. Dalam konteks pendidikan dasar, kegiatan daur ulang barang bekas dapat dijadikan sarana pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Melalui aktivitas sederhana seperti membuat kerajinan dari barang bekas, anak-anak belajar untuk berpikir kreatif, bekerja sama, dan memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan (Ayunis, 2024). Kegiatan ini sekaligus mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan praktis dan kemampuan merancang produk yang estetis dan fungsional, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan aplikatif.

Sekolah memiliki peran penting dalam menanamkan keterampilan dan kreativitas, sehingga siswa mampu berpikir inovatif, mengembangkan ide-ide baru, dan menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran yang bermanfaat. Salah satu mata pelajaran yang mendukung pengembangan kreativitas siswa dalam pengelolaan barang bekas adalah Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) (Mardiana, 2024). Dalam pembelajaran SBdP, siswa diajak untuk berkarya dengan memanfaatkan bahan-bahan yang mudah ditemukan di sekitar mereka. Melalui kegiatan membuat kerajinan dari barang bekas, siswa tidak hanya mengembangkan ide-ide baru dan menumbuhkan kesadaran untuk menjaga kebersihan lingkungan (Oktasari, 2024), tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, keterampilan memecahkan masalah, kerja sama dalam kelompok, serta kemampuan mengekspresikan gagasan secara kreatif. Kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan aplikatif, sekaligus menanamkan nilai tanggung jawab dan kepedulian lingkungan pada siswa, sehingga pembelajaran SBdP menjadi sarana yang efektif untuk membentuk siswa yang kreatif, inovatif, dan peduli lingkungan sejak dini.

Penerapan pembelajaran tersebut dapat ditemukan di SD Negeri 1 Panjang di Kabupaten Kudus, yang telah secara konsisten mengimplementasikan pembelajaran SBdP berbasis pemanfaatan barang bekas pada siswa kelas III. Dalam kegiatan ini, guru mengarahkan siswa untuk mengolah botol plastik, kardus, dan kertas bekas menjadi berbagai bentuk kerajinan, sehingga proses kreatif benar-benar terintegrasi dalam pembelajaran, bukan sekadar aktivitas tambahan (Wijayanto, 2025). Pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran di sekolah ini memperlihatkan bahwa kegiatan membuat kerajinan mampu meningkatkan kreativitas siswa, mendorong kemampuan berpikir kritis, merancang ide, dan mengekspresikan gagasan melalui produk nyata. Praktik ini sekaligus menunjukkan komitmen sekolah dalam memanfaatkan sumber daya yang tersedia di lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan operasional konkret siswa. Pelaksanaan kegiatan ini juga menegaskan bahwa pemanfaatan barang bekas dapat diterapkan secara efektif di sekolah dasar, sekaligus menumbuhkan kerja sama dan kesadaran lingkungan pada siswa (Maulidah, 2023).

Banyak dari penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa pemanfaatan barang bekas dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas dan kesadaran lingkungan siswa. Maulidah (2023), menemukan bahwa kegiatan daur ulang membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kreatif melalui aktivitas merancang dan membuat produk baru dari barang tidak terpakai. Penelitian lain oleh Ayunis (2024), menegaskan bahwa pendidikan lingkungan hidup yang diterapkan sejak sekolah dasar mampu membentuk karakter peduli lingkungan secara berkelanjutan. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus menyoroti pemanfaatan barang bekas dalam kegiatan pembelajaran SBdP, khususnya pembuatan kerajinan untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas rendah, masih terbatas, sehingga diperlukan penelitian lanjutan untuk memperkuat temuan tersebut.

Penelitian ini difokuskan pada pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran SBdP untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas III SD Negeri 1 Panjang. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara sistematis pelaksanaan kegiatan pembelajaran, menganalisis keterlibatan aktif siswa dalam proses kreatif, serta mengevaluasi dampak kegiatan tersebut terhadap perkembangan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan kesadaran lingkungan siswa (Mufidah, 2025). Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas pemanfaatan barang bekas sebagai strategi pembelajaran, sekaligus menjadi referensi bagi guru dalam merancang kegiatan SBdP yang inovatif, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, menumbuhkan kreativitas, dan menanamkan nilai-nilai kepedulian lingkungan pada siswa.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus karena bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) melalui pemanfaatan barang bekas di SD Negeri 1 Panjang, Kabupaten Kudus. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemahaman proses pembelajaran dan makna yang muncul dari interaksi antara guru dan siswa, bukan pada pengukuran hasil secara kuantitatif. Hal ini sejalan dengan pandangan Nasir (2023), bahwa penelitian kualitatif berfokus pada pemaknaan terhadap pengalaman dan proses yang terjadi di lapangan. Studi kasus ini relevan karena memungkinkan eksplorasi konteks spesifik sekolah pedesaan, di mana pemanfaatan barang bekas sebagai bahan ajar dapat memberikan wawasan unik tentang kreativitas siswa kelas rendah.

Subjek dalam penelitian ini meliputi guru dan siswa kelas III SD Negeri 1 Panjang, Kabupaten Kudus yang berjumlah 33 siswa. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, yakni berdasarkan pertimbangan bahwa kelas tersebut telah melaksanakan pembelajaran SBdP dengan kegiatan membuat kerajinan dari barang bekas. Kegiatan ini dianggap relevan karena dapat mencerminkan penerapan nilai kreativitas dan kepedulian lingkungan yang menjadi fokus penelitian. Instrumen penelitian meliputi pedoman observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi mencatat aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran, sesuai dengan metode observasi partisipatif yang memungkinkan peneliti memperoleh data perilaku dan interaksi secara langsung. Wawancara menggali pengalaman, tanggapan, serta persepsi mereka terhadap pembelajaran SBdP. Dokumentasi mengumpulkan bukti visual seperti foto kegiatan dan hasil karya siswa (Jailani, 2023).

Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahap. Pertama, tahap persiapan, yang mencakup koordinasi dengan guru kelas serta menyiapkan instrumen penelitian. Kedua, tahap pelaksanaan, yaitu melakukan observasi selama kegiatan pembelajaran SBdP berlangsung dan melaksanakan wawancara dengan guru, serta 10 siswa terpilih setelah kegiatan berakhir. Ketiga, tahap akhir, yaitu mengumpulkan dan menelaah dokumentasi berupa hasil karya siswa serta catatan lapangan, sebagai upaya memperkuat temuan dari observasi dan wawancara (Annisa, 2023). Prosedur ini dirancang secara sistematis agar setiap tahap saling mendukung, sehingga data yang diperoleh valid, reliabel, dan relevan dengan fokus penelitian.

Analisis data dilakukan menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldana yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Qomaruddin, 2024). Reduksi data dilakukan dengan menyaring informasi yang relevan terhadap fokus penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian deskriptif untuk mempermudah interpretasi hasil. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan menafsirkan keseluruhan data agar diperoleh gambaran utuh mengenai penerapan pembelajaran SBdP berbasis barang bekas dan dampaknya terhadap kreativitas siswa (Waruwu, 2024). Untuk menjamin keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber dan metode dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi agar temuan yang diperoleh lebih kredibel (Susanto, 2023).



3. Hasil dan Diskusi

Hasil Pembuatan kerajinan tangan yang dilaksanakan oleh siswa kelas III SD Negeri 1 Panjang, dalam kegiatan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dilaksanakan dengan memanfaatkan barang bekas sebagai bahan utama dalam proses berkarya. Guru mengajak siswa membawa berbagai barang bekas dari rumah, seperti botol plastik, kardus, kertas bekas, kemasan kopi saset, dan tutup botol. Barang-barang tersebut digunakan untuk membuat berbagai karya seperti pot bunga, tempat pensil, tas sederhana dari bungkus kopi, dan hiasan dinding. Kegiatan ini dilakukan secara berkelompok agar siswa dapat berkolaborasi, bertukar ide, dan saling membantu selama proses pembuatan karya. Proses tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil karya, tetapi juga menumbuhkan kerja sama, tanggung jawab, dan kreativitas siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Mufidah (2025), yang menyatakan bahwa pemanfaatan barang bekas dalam pembelajaran SBdP efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa, menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan, serta meningkatkan keterampilan sosial melalui kegiatan kolaboratif.

Pemanfaatan Barang Bekas dalam Pembelajaran SBdP di Kelas III SD Negeri 1 Panjang

Pemanfaatan barang bekas pada siswa kelas III ini, tidak hanya sekadar kegiatan keterampilan, tetapi juga merupakan bentuk pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*). Menurut Nababan (2023), pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) memungkinkan siswa mengaitkan materi dengan kehidupan nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dalam hal ini, kegiatan mengubah barang bekas menjadi karya seni membuat siswa memahami nilai kebermanfaatan barang di sekitar mereka sekaligus melatih kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran SBdP yang menekankan keterkaitan antara kreativitas, nilai estetika, dan sikap peduli lingkungan (Rama Denni, 2025).

Material daur ulang yang digunakan dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai bahan dasar kerajinan, tetapi juga dimanfaatkan sebagai media ajar untuk memperkenalkan konsep seni rupa. Misalnya, gelas plastik bekas dapat digunakan untuk mengenalkan bentuk dan ukuran benda, sedangkan koran atau majalah bekas membantu siswa belajar mengombinasikan warna dan menata pola sehingga hasil kerajinan terlihat seimbang. Dengan demikian, barang bekas tidak hanya menjadi bahan pembuat karya, tetapi juga sarana pembelajaran yang aplikatif, kontekstual, dan hemat biaya. Pemanfaatan barang bekas sebagai media ajar ini sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis pengalaman langsung, di mana siswa belajar melalui interaksi dengan lingkungan nyata (Opida, 2024). Pendekatan semacam ini membantu siswa membangun pemahaman konseptual sekaligus menumbuhkan kesadaran ekologis sejak dini.

Kegiatan pemanfaatan bahan bekas dalam pembelajaran SBdP memungkinkan siswa menghasilkan berbagai karya seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi yang sederhana namun memiliki nilai estetis tinggi. Beberapa karya yang telah dihasilkan oleh siswa kelas III antara lain seperti vas bunga dari botol plastik bekas, tempat pensil dari kardus dan botol plastik, bunga hias dari potongan kertas dan plastik bekas, serta hiasan dinding dari tutup botol dan kertas warna. Setiap karya menunjukkan karakter unik sesuai ide dan imajinasi masing-masing siswa. Proses menghias dengan pewarna, kertas warna, dan ornamen sederhana juga memperlihatkan kemampuan mereka dalam mengombinasikan unsur rupa seperti bentuk, warna, dan keseimbangan. Melalui kegiatan ini, pembelajaran SBdP menjadi wadah bagi siswa untuk mengekspresikan gagasan kreatif mereka sekaligus memahami nilai keberlanjutan lingkungan (Azizi, 2025).



Gambar 1. Vas bunga dari bungkus teh gelas (Dokumentasi Pribadi)



Gambar 2. Hiasan bunga dari bungkus teh gelas (Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. Tempat pensil dari botol dan rafia bekas (Dokumentasi Pribadi)

Kegiatan pembelajaran ini tidak hanya bersifat kontekstual, tetapi juga mencerminkan prinsip *Project-Based Learning* (PjBL). Menurut Sholeh (2024), pembelajaran berbasis proyek mendorong siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dan penyelesaian masalah yang autentik. Dalam kegiatan membuat kerajinan dari barang bekas, siswa dilatih untuk merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi hasil karya mereka secara mandiri maupun kolaboratif. Guru berperan sebagai fasilitator dengan menyediakan video tutorial sederhana mengenai langkah-langkah pembuatan kerajinan, sehingga siswa dapat memahami proses pembelajaran secara visual dan terarah. Setelah menonton video, siswa meniru dan mengembangkan karya sesuai kreativitas masing-masing, yang menunjukkan keterlibatan aktif mereka dalam seluruh tahapan proyek pembelajaran.

Siswa sangat antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan ini, dari hasil pengamatan dan observasi yang peneliti lakukan, tampak bahwa siswa kelas III SD 1 Panjang menunjukkan antusiasme yang tinggi saat memilih bahan, memotong, menempel, serta menghias hasil karyanya. Salah satu karya yang menarik perhatian adalah tas dari

kemasan kopi saset yang disusun rapi menjadi bentuk anyaman sederhana, kegiatan ini menunjukkan kreativitas dan kemampuan teknis siswa. Antusiasme dan kreativitas siswa menandakan bahwa pembelajaran berbasis barang bekas mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, tanggung jawab, serta kepedulian terhadap lingkungan. Hal ini diperkuat oleh Wulandari (2020), yang menyatakan bahwa kegiatan daur ulang barang bekas di sekolah dapat menjadi media pembelajaran kontekstual yang efektif dalam menanamkan kesadaran lingkungan sejak dini.



Gambar 4. Tas dari bungkus kopi (Dokumentasi Pribadi)

Pembelajaran SBdP melalui pemanfaatan barang bekas di SD Negeri 1 Panjang secara keseluruhan dapat dikategorikan sebagai bentuk pembelajaran yang aktif, kreatif, dan bermakna, karena mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang. Kegiatan ini tidak hanya berfokus pada penciptaan produk seni rupa yang estetik, tetapi juga berperan dalam menanamkan nilai-nilai karakter dan kepedulian lingkungan kepada siswa. Melalui proses merancang dan mengolah barang bekas menjadi karya bernilai guna, siswa dilatih untuk berpikir kritis, berinovasi, serta bertanggung jawab terhadap lingkungan sekitarnya. Hal ini sejalan dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila, khususnya dalam penguatan karakter kreatif, bernalar kritis, dan peduli lingkungan (Artati, 2024). Dengan demikian, penerapan pembelajaran semacam ini dinilai sangat relevan dalam membangun budaya belajar berbasis proyek dan berwawasan lingkungan di sekolah dasar, sekaligus menjadi upaya konkret dalam mendukung terciptanya pembelajaran yang kontekstual dan berkelanjutan.

Pengembangan Kreativitas Siswa melalui Pemanfaatan Barang Bekas dalam Pembelajaran SBdP

Kegiatan pemanfaatan barang bekas dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di kelas III SD Negeri 1 Panjang, terbukti mampu menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas siswa. Selama proses pembuatan karya, seperti tas dari bungkus kopi, pot bunga dari botol plastik, dan hiasan dinding dari kardus bekas, siswa menunjukkan kemampuan berimajinasi, berinovasi, dan menghasilkan karya yang bervariasi meskipun menggunakan bahan yang sama. Mereka mengombinasikan warna, bentuk, dan pola sesuai dengan gagasan sendiri, menandakan munculnya kemampuan berpikir divergen, yaitu kemampuan menghasilkan banyak ide dalam satu situasi (Wirahayu, 2024).

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa kreativitas siswa bukanlah kemampuan yang muncul secara instan, melainkan hasil dari proses pembelajaran yang memberikan ruang bagi eksplorasi, refleksi, dan kebebasan berekspresi (Tulilmi, 2024). Dalam konteks pembelajaran SBdP, kreativitas berkembang ketika siswa diberi kesempatan untuk bereksperimen dengan ide dan bahan yang beragam, serta tidak dibatasi oleh satu bentuk karya tertentu. Lingkungan belajar yang terbuka, suportif, dan menghargai perbedaan ide turut mendorong siswa untuk berani mencoba hal-hal baru tanpa rasa takut melakukan kesalahan. Hal ini sejalan dengan pandangan Badri (2024), yang menegaskan bahwa kreativitas akan tumbuh secara optimal apabila individu memperoleh kesempatan untuk mengekspresikan gagasan serta dukungan dari lingkungan belajar yang positif dan inklusif. Dengan demikian, tercipta suasana pembelajaran yang tidak hanya menghasilkan karya seni, tetapi juga menumbuhkan kepercayaan diri dan pola pikir kreatif pada diri siswa.

Kreativitas siswa juga tampak dari keberanian mereka bereksperimen dan mengambil keputusan dalam proses berkarya. Beberapa siswa mencoba menggabungkan bahan yang tidak biasa, seperti tutup botol dengan kertas warna atau potongan kardus dengan kain bekas, untuk menciptakan bentuk baru yang lebih menarik. Proses ini menunjukkan kemampuan berpikir divergen, di mana siswa mampu menghasilkan berbagai ide berbeda dari satu situasi. Mereka tidak hanya menyalurkan gagasan orisinal, tetapi juga belajar mengambil keputusan, menyelesaikan masalah, dan menyesuaikan ide dengan bahan yang tersedia, sehingga setiap karya menjadi unik dan fungsional. Menurut Zakiah (2020), kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun hasil karya nyata, sebagai bentuk ekspresi diri dan pemecahan

masalah. Dalam konteks ini, kegiatan SBdP dengan memanfaatkan barang bekas menjadi wahana bagi siswa untuk menyalurkan gagasan orisinal sekaligus melatih kemampuan memecahkan masalah secara kreatif.

Temuan ini sejalan dengan model kreativitas yang dikemukakan oleh Ramadhan (2023), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek dengan orientasi pada pengalaman langsung dapat mengembangkan tiga komponen utama kreativitas yaitu: keahlian, keterampilan berpikir kreatif, dan motivasi intrinsik. Keahlian terlihat ketika siswa menguasai teknik menggunting, menempel, dan merangkai bahan menjadi karya yang rapi. Keterampilan berpikir kreatif muncul saat mereka mencoba berbagai ide, memodifikasi bentuk, dan memadukan warna untuk menghasilkan produk yang unik. Sementara itu, motivasi intrinsik tampak dari rasa bangga, antusiasme, dan kepuasan pribadi ketika karya mereka berhasil sesuai imajinasi. Ketiga komponen tersebut tercermin dalam aktivitas siswa, yang meliputi eksplorasi beragam bahan, penerapan teknik baru, serta munculnya rasa bangga terhadap karya yang mereka hasilkan sendiri.

Guru juga mengungkapkan bahwa selain meningkatkan aspek kognitif, kegiatan ini secara sengaja dirancang untuk menumbuhkan berbagai karakter positif pada diri siswa, seperti kerja sama, tanggung jawab, dan kemandirian. Proses pembelajaran dilaksanakan melalui pendekatan kolaboratif, di mana setiap kelompok memiliki peran dan tanggung jawab yang berbeda, seperti menggunting bahan, menyusun pola, hingga menghias hasil karya. Melalui pembagian tugas ini, siswa tidak hanya berlatih keterampilan teknis, tetapi juga belajar menghargai peran teman satu tim, terbuka terhadap ide baru, serta menumbuhkan rasa kepemilikan terhadap hasil kerja bersama. Selain itu, kreativitas siswa juga berkembang dalam aspek afektif dan sosial, mereka belajar menghargai ide teman, bekerja sama, menerima perbedaan hasil karya, dan berpikir fleksibel. Hal ini selaras dengan pendapat Syaida (2023), yang menegaskan bahwa kegiatan berbasis proyek dapat meningkatkan partisipasi dan rasa tanggung jawab siswa terhadap hasil kerjanya, serta Lestari (2024), yang menjelaskan bahwa kreativitas bukan hanya tentang kemampuan menghasilkan karya baru, tetapi juga tentang sikap terbuka, kolaboratif, dan berani mencoba hal berbeda. Melalui interaksi dan kolaborasi ini, kreativitas siswa tumbuh secara alami, menyenangkan, dan terintegrasi dengan pembentukan karakter positif.

Kegiatan ini juga memberi dampak terhadap peningkatan rasa percaya diri siswa. Mereka merasa bangga ketika hasil karyanya diapresiasi oleh guru dan teman-teman sekelas. Rasa bangga ini menumbuhkan motivasi intrinsik yang mendorong mereka untuk terus berkreasi. Penguatan positif seperti ini penting, karena dalam pembelajaran kreatif apresiasi terhadap proses dan hasil karya terbukti dapat meningkatkan keberanian siswa dalam mencoba ide baru dan mengembangkan potensi diri mereka. Hal tersebut didukung oleh pendapat Nafira (2025), yang menyatakan bahwa pengakuan terhadap hasil karya siswa berperan penting dalam menguatkan kepercayaan diri dan semangat berinovasi. Dengan demikian, pemanfaatan barang bekas dalam pembelajaran SBdP tidak hanya menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif, tetapi juga membentuk karakter yang mandiri, percaya diri, dan keteguhan karakter peserta didik.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru SBdP untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menumbuhkan kreativitas melalui pengalaman langsung dan penggunaan bahan sederhana. Guru dapat mengembangkan model pembelajaran berbasis proyek yang berorientasi pada pemecahan masalah nyata, sekaligus mengintegrasikan nilai-nilai lingkungan ke dalam kegiatan berkarya. Proses berkarya yang melibatkan eksplorasi ide, kolaborasi, dan refleksi diri membuat siswa lebih aktif dan inovatif dalam mengekspresikan gagasan, sehingga pembelajaran SBdP menjadi sarana efektif dalam membentuk siswa yang kreatif, reflektif, dan peduli terhadap keberlanjutan lingkungan (Awaliyatul, 2025). Dengan kata lain, pembelajaran ini berkontribusi nyata dalam menginternalisasi nilai “kreatif” yang menjadi salah satu profil utama Pelajar Pancasila, sekaligus membangun fondasi berpikir kritis dan inovatif sejak usia dini.

4. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan barang bekas dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di kelas III SD Negeri 1 Panjang mampu meningkatkan kreativitas siswa melalui kegiatan yang kontekstual, kolaboratif, dan bermakna. Kegiatan membuat kerajinan dari barang bekas tidak hanya melatih kemampuan berpikir divergen, tetapi juga menumbuhkan nilai estetika, kerja sama, dan kepedulian terhadap lingkungan. Barang bekas dimanfaatkan tidak hanya sebagai bahan dasar karya, tetapi juga sebagai media ajar untuk memperkenalkan konsep bentuk, warna, dan keseimbangan visual dalam seni rupa. Dengan demikian, pembelajaran SBdP berbasis pemanfaatan barang bekas berperan penting dalam menginternalisasi nilai Profil Pelajar Pancasila, khususnya aspek kreatif, bernalar kritis, dan peduli lingkungan. Penelitian ini

merekomendasikan agar guru terus mengembangkan model pembelajaran berbasis proyek yang memanfaatkan sumber daya sekitar sebagai sarana penguatan kreativitas dan karakter siswa sejak jenjang sekolah dasar.

Referensi

1. Annisa, I. S. (2023). *Analisis faktor penyebab kesulitan siswa dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan metode Miles dan Huberman di kelas IV SD Negeri 060800 Medan Area*, Innovative: Journal of Social Science Research, 3(2), 6460-6477. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1130>.
2. Artati, N. K. (2024). *Analisis Pendampingan Pembuatan Handicraft Berbasis Lingkungan dalam Pengamalan P5 di SDN 3 Demulih., Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 2(6), 207-219. <https://journal.aspirasi.or.id/index.php/morfologi/article/download/1172/1523/5949>.
3. Awaliyatul, F. W. (2025). *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ke-SD-an*, 12(1), 199–214. *Menggali Kreativitas dan Imajinasi Anak Melalui Pembelajaran Seni Rupa dengan Pendekatan Terintegrasi*, <https://es.upy.ac.id/index.php/es/article/view/4389>.
4. Ayunis, A. R. (2024). *Pemanfaatan Limbah Plastik Menjadi Barang Bernilai Guna Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Koto Tangah Kota Padang*, Jurnal Hilirisasi IPTEKS, 7(1), 140–149. <https://hilirisasi.lppm.unand.ac.id/index.php/hilirisasi/article/view/742>.
5. Azizi, E. S. (2025). *Kreativitas Ramah Lingkungan: Pelatihan Anyaman Bambu bagi Siswa SD untuk Membangun Kesadaran Keberlanjutan, Transformasi Masyarakat: Jurnal Inovasi Sosial dan Pengabdian*, 2(1), 71-78. <https://pkm.lpkd.or.id/index.php/Transformasi/article/download/1034/1388/5454>.
6. Badri, B. &. (2024). *Menciptakan Lingkungan Pembelajaran Kreatif: Tinjauan Sistematis dalam Pendidikan*, Al-Idaroh: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan Islam, 8(2), 163-180. <https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/al-idaroh/article/download/1792/861/6141>.
7. Jailani, M. S. (2023). *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam., Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif*, 1(2), 1-9. <https://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan/article/view/57>.
8. Lestari, S. P. (2024). *Menumbuhkan kreativitas tanpa batas: strategi inovatif sekolah dalam mengembangkan karakter kreatif siswa*, Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan), 5(3), 358-364. <https://journal.ainarapress.org/index.php/ainj/article/download/543/458/6122>.
9. Mardiana, M. (2024). *Meningkatkan kreativitas peserta didik dengan memanfaatkan barang bekas pakai untuk menciptakan karya seni rupa di Kelas V SDN 11 Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu*, (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan). <http://etd.uinsyahada.ac.id/11314/1/2020500126.pdf>.
10. Maulidah, I. (2023). *Kegiatan pemanfaatan barang bekas sebagai upaya mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya di MI Salafiyah Gapuro*, (Doctoral dissertation, UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan). <http://etheses.uingsdur.ac.id/5304/>.
11. Mufidah, H. J. (2025). *Analisis Tingkat Kreativitas Pembelajaran P5 Melalui Kegiatan Pemanfaatan Barang Bekas pada Peserta Didik di Sekolah Dasar*, Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 9(1), 147-162. <https://jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-madrasah/article/view/4352/0>.
12. Mufidah, H. J. (2025). *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 147-162. *Analisis Tingkat Kreativitas Pembelajaran P5 Melalui Kegiatan Pemanfaatan Barang Bekas pada Peserta Didik di Sekolah Dasar*, <https://jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-madrasah/article/view/4352>.
13. Nababan, D. &. (2023). *Pemahaman model pembelajaran kontekstual dalam model pembelajaran (CTL)*, Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora, 2(2), 825-837.
14. Nafira, N. &. (2025). *Peran Guru Dalam Membangun Kepercayaan Diri Siswa Melalui Apresiasi dan Reward di SDN Ambat 2*, Jurnal Studi Pendidikan Dasar, 3(1), 21-31. <https://journal.stai-yypbw.ac.id/index.php/JSPED/article/view/535>.
15. Nasir, A. N. (2023). *Pendekatan fenomenologi dalam penelitian kualitatif*, Innovative: Journal of Social Science Research, 3(5), 4445–4451. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5224>.
16. Oktasari, M. &. (2024). *Pemanfaatan Media Barang Bekas Dalam P5 Kurikulum Merdeka Pada Siswa Kelas Iv Mis Guppi No 12 Lubuk Kembang*, (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup). <http://e-theses.iaincurup.ac.id/6602/>.
17. Opida, S. &. (2024). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dengan Memanfaatkan Lingkungan Sekolah*, Dirasah: Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam, 7(2), 382-392. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah/article/view/1352>.
18. Qomaruddin, Q. &. (2024). *Kajian teoritis tentang teknik analisis data dalam penelitian kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman*, Journal of Management, Accounting, and Administration, 1(2), 77–84. <https://pub.nuris.ac.id/journal/jomaa/article/view/93>.
19. Rafidah, R. R. (2025). *Implementasi Prinsip 3R Dalam Pengelolaan Sampah Rumah Tangga di Desa Gattareng, Kabupaten Bulukumba*, Sulolipu: Media Komunikasi Sivitas Akademika dan Masyarakat, 25(1), 129–138. <https://ojs3.poltekkes-mks.ac.id/index.php/medkasi/article/view/1322>.
20. Rama Denni, D. W. (2025). *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Gambar Dekoratif pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Siswa Kelas 4 SDN 77 Rejang Lebong*, (Doctoral dissertation, INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP). <https://e-theses.iaincurup.ac.id/id/eprint/8429>.
21. Ramadhan, E. H. (2023). *Penerapan model pembelajaran berbasis proyek untuk membantu siswa berpikir kreatif*, Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya, 2(2), 43-54. <https://protasis.amikveteran.ac.id/index.php/protasis/article/download/98/76>.
22. Sholeh, M. I. (2024). *Penerapan pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa*, Jurnal Tinta, 6(2), 158-176. <https://ejournal.alqolam.ac.id/index.php/jurnal tinta/article/view/1484>.
23. Susanto, D. &. (2023). *Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ilmiah*, QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora, 1(1), 53-61. <https://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/qosim/article/view/60>.
24. Syaidah, S. (2023). *Peningkatan Karakter Disiplin Dan Tanggung Jawab Siswa Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek*, Baitul Hikmah: Jurnal Ilmiah Keislaman, 1(2), 136-145. https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Baitul_Hikmah/article/view/1526.
25. Tulilmi, F. (2024). *Upaya guru dalam meningkatkan kreativitas siswa menggunakan metode ekspresi bebas pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya di Kelas V SDN 200508 Padangsidimpuan Tenggara*, (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan). <http://etd.uinsyahada.ac.id/12185/>.

26. Waruwu, M. (2024). *Pendekatan penelitian kualitatif: Konsep, prosedur, kelebihan dan peran di bidang pendidikan*, Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan, 2024, 5.2: 198-211. <https://afeksi.id/jurnal/index.php/afeksi/article/view/236/0>.
27. Wijayanto, W. M. (2025). Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan, 9(1), 101–110. *Analisis Drama Kethoprak Siswo Budoyo Tulungagung Sebagai Kolaborasi Seni Drama, Musik, dan Tari Jawa*, <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jurnalkpk/article/view/89926>.
28. Wirahayu, Y. A. (2024). *Penerapan model pembelajaran Treffinger dan ketrampilan berpikir divergen mahasiswa*, Jurnal Pendidikan Geografi: Kajian, Teori, dan Praktek dalam Bidang Pendidikan dan Ilmu Geografi, 23(1), 4. <https://citeus.um.ac.id/jpg/vol23/iss1/4>.
29. Zakiah, N. E. (2020). *Implementasi project-based learning untuk mengeksplorasi kreativitas dan kemampuan berpikir kreatif matematis mahasiswa*, Teorema: Teori dan Riset Matematika, 5(2), 285-293. <https://afeksi.id/jurnal/index.php/afeksi/article/view/236/0>.