

Pemanfaatan Kawat Bulu menjadi Kerajinan Tangan untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa

**Hafizah¹, Indah Anda Rini Simamora², Indah Dwi Rahayu³, Indah Khairani⁴,
Khairunnisya⁵, Antika Gamiarsih⁶, Arifah Sulvianti⁷, Atika Pratama Sari⁸,
Elvianti Amri⁹, Hilman Yusri¹⁰, Astuti¹¹, Iska Noviardi¹²**

Program Studi PPG Calon Guru PGSD, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

e-mail: hafizahamk@gmail.com, indahandarinisimamora@gmail.com,
indahdrhy02@gmail.com, indahkhairani482@gmail.com, nisasyamna2210@gmail.com,
antikagamiarsih26@gmail.com, arifahsulvianti28@gmail.com, atikapratamaa@gmail.com,
elviantiamriaidil@gmail.com, hilmanyusri79@gmail.com, astuti@jptam.org,
iskanoviardi@universitaspahlawan.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pelaksanaan proyek kepemimpinan berbasis pembelajaran kontekstual melalui kegiatan kerajinan tangan dengan bahan utama kawat bulu di UPT SD Negeri 001 Salo. Proyek ini dirancang untuk meningkatkan kreativitas, keterampilan motorik halus, dan rasa percaya diri siswa melalui pendekatan Project Based Learning (PjBL). Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode studi kasus, yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam proses dan hasil pelaksanaan proyek kepemimpinan pembelajaran di UPT SD Negeri 001 Salo. Fokus utama penelitian adalah pada pemanfaatan kawat bulu sebagai media dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Hasilnya menunjukkan bahwa proyek tidak hanya berhasil mencapai tujuan utama, tetapi juga meningkatkan partisipasi siswa, mempererat kolaborasi antar guru, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Temuan ini memperkuat pentingnya kegiatan pembelajaran kontekstual yang melibatkan siswa secara langsung dan memberi ruang eksplorasi kreativitas. Rekomendasi diarahkan pada pengembangan proyek berkelanjutan dan peningkatan dukungan sumber daya serta partisipasi komunitas.

Kata Kunci: *Kepemimpinan, Kreativitas Siswa, Kawat Bulu.*

Abstract

This study aims to evaluate the effectiveness of the implementation of a contextual learning-based leadership project through handicraft activities with wire bristles as the main material at UPT SD Negeri 001 Salo. This project is designed to improve students' creativity, fine motor skills, and self-confidence through the Project Based Learning (PjBL) approach. This study uses a qualitative descriptive approach with a case study method, which aims to describe in depth the process and results of implementing the learning leadership project at UPT SD Negeri 001 Salo. The main focus of the study is on the use of wire bristles as a medium in learning Arts and Crafts. The results show that the project not only succeeded in achieving its main objectives, but also increased student participation, strengthened collaboration between teachers, and created a more active and enjoyable learning atmosphere. These findings reinforce the importance of contextual learning activities that directly involve students and

provide space for exploration of creativity. Recommendations are directed at developing sustainable projects and increasing resource support and community participation.

Kata Kunci: *Leadership, Student Creativity, Wire Bristles.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk karakter dan kompetensi generasi penerus bangsa. Salah satu elemen penting dalam sistem pendidikan adalah guru, yang tidak hanya berfungsi sebagai penyampai ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai pemimpin dalam proses pembelajaran. Di era transformasi pendidikan saat ini, guru dituntut untuk memiliki kapasitas kepemimpinan yang mampu mendorong terciptanya lingkungan belajar yang inovatif, kreatif, dan kontekstual. Kepemimpinan guru tidak lagi terbatas pada posisi administratif, tetapi lebih pada kemampuan menginspirasi, memfasilitasi, dan membimbing siswa untuk berkembang secara optimal sesuai dengan potensi masing-masing.

Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) hadir sebagai salah satu upaya pemerintah untuk meningkatkan kompetensi profesional dan pedagogik calon guru. Melalui program ini, mahasiswa PPG diberi kesempatan untuk menerapkan berbagai teori pendidikan dalam konteks nyata di sekolah-sekolah. Salah satu komponen penting dalam PPG adalah pelaksanaan proyek kepemimpinan, yang dirancang untuk melatih calon guru menjadi pemimpin pembelajaran yang reflektif dan adaptif. Proyek ini menjadi wadah praktik lapangan dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan karakter dan keterampilan abad 21, seperti kreativitas, kolaborasi, dan berpikir kritis.

Dalam konteks ini, proyek kepemimpinan yang diangkat bertema "Pemanfaatan Kawat Bulu Menjadi Kerajinan Tangan untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa" di UPT SD Negeri 001 Salo. Kegiatan ini merupakan bentuk inovasi pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), yang memadukan keterampilan motorik halus dengan pengembangan ide kreatif melalui media sederhana namun berpotensi tinggi, yaitu kawat bulu (*furwire*). Proyek ini tidak hanya dimaksudkan untuk mengasah keterampilan teknis siswa, tetapi juga untuk menumbuhkan semangat eksplorasi dan keberanian mengekspresikan gagasan secara mandiri. Pembelajaran seperti ini diyakini mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna, karena melibatkan siswa secara aktif dalam proses mencipta.

Salah satu alasan utama pemilihan proyek ini adalah minimnya variasi media dan pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan SBdP di sekolah dasar. Sering kali, pembelajaran seni terbatas pada kegiatan mewarnai atau menggambar dengan media konvensional, sehingga ruang eksplorasi siswa menjadi sangat terbatas. Hal ini berdampak langsung pada rendahnya motivasi dan partisipasi siswa dalam mengikuti pelajaran. Di sisi lain, kurikulum

merdeka yang sedang diterapkan menekankan pentingnya pembelajaran berbasis proyek sebagai salah satu metode untuk mengembangkan Profil Pelajar Pancasila, yaitu individu yang beriman, mandiri, kreatif, gotong royong, berkebinekaan global, dan bernalar kritis.

Proyek kepemimpinan ini dirancang untuk menjawab tantangan tersebut dengan memperkenalkan pendekatan kontekstual yang berpusat pada siswa. Dengan menggunakan kawat bulu sebagai bahan utama, siswa diajak untuk membuat berbagai bentuk kerajinan seperti bunga, bando, gantungan kunci, dan dekorasi lainnya. Proses ini tidak hanya melatih keterampilan teknis, tetapi juga melibatkan proses berpikir kreatif, pemecahan masalah, serta kerja sama tim. Kegiatan ini dilaksanakan secara bertahap, mulai dari sosialisasi, demonstrasi teknik, praktik pembuatan, hingga presentasi hasil karya oleh siswa. Dalam setiap tahap, mahasiswa PPG berperan sebagai fasilitator, pendamping, sekaligus pemimpin kegiatan.

Pendekatan yang digunakan dalam proyek ini merujuk pada *model Project-Based Learning (PjBL)*, yang menekankan pembelajaran melalui penyelesaian proyek nyata yang bermakna bagi siswa. Dalam kerangka teori konstruktivistik, siswa diposisikan sebagai subjek aktif yang membangun pemahaman melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Guru, dalam hal ini mahasiswa PPG, berperan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi dan refleksi. Dengan demikian, proyek ini menjadi wadah ideal untuk menerapkan prinsip-prinsip kepemimpinan pembelajaran yang inklusif, kolaboratif, dan reflektif.

Kegiatan ini juga memiliki dimensi *service learning*, di mana pembelajaran tidak hanya berlangsung di dalam kelas, tetapi juga memberikan kontribusi nyata bagi komunitas sekolah. Produk kerajinan siswa dipamerkan dan diapresiasi oleh guru, kepala sekolah, serta orang tua siswa, sehingga meningkatkan rasa bangga dan kepercayaan diri siswa. Selain itu, kegiatan ini mendorong terbentuknya budaya sekolah yang menghargai kreativitas dan kolaborasi, serta membuka peluang untuk pengembangan program serupa secara berkelanjutan.

Oleh karena itu, laporan ini tidak hanya bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil dari pelaksanaan proyek kepemimpinan, tetapi juga untuk merefleksikan efektivitas pendekatan yang digunakan serta merumuskan rekomendasi yang dapat dijadikan acuan dalam pengembangan praktik pembelajaran kontekstual di tingkat sekolah dasar. Dengan dokumentasi yang komprehensif dan evaluasi berbasis data, diharapkan jurnal ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan profesionalisme guru dan peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode studi kasus, yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam

proses dan hasil pelaksanaan proyek kepemimpinan pembelajaran di UPT SD Negeri 001 Salo. Fokus utama penelitian adalah pada pemanfaatan kawat bulu sebagai media dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas 5. Subjek dalam penelitian ini meliputi siswa kelas 5 sebagai peserta kegiatan, mahasiswa PPG sebagai pelaksana proyek, serta guru dan kepala sekolah sebagai pemangku kepentingan. Data dikumpulkan melalui berbagai teknik, yaitu observasi, dokumentasi, refleksi pelaksanaan kegiatan, survei evaluasi, serta Focus Group Discussion (FGD). Teknik observasi digunakan untuk mencatat partisipasi dan respon siswa selama kegiatan berlangsung, sementara dokumentasi mencakup foto, video, dan hasil karya siswa. Survei dan FGD dilakukan untuk mengumpulkan data persepsi dan kepuasan dari guru serta pemangku kepentingan sekolah. Instrumen yang digunakan dalam observasi dan FGD meliputi pedoman observasi, panduan pertanyaan terbuka, dan lembar survei evaluasi. Validitas data diperoleh melalui teknik triangulasi sumber dan metode, yaitu dengan membandingkan data dari berbagai sumber (siswa, guru, mahasiswa PPG) dan metode (observasi, survei, FGD). Analisis data dilakukan secara tematik dengan tahapan: (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) penarikan kesimpulan. Pelaksanaan kegiatan berlangsung dalam tiga tahap utama: tahap sosialisasi dan pengenalan bahan, tahap pelatihan dan praktik, serta tahap apresiasi dan refleksi. Pada setiap tahap, mahasiswa PPG bertindak sebagai fasilitator dan pemimpin pembelajaran yang aktif memandu proses, memberikan contoh, serta mengevaluasi hasil kerja siswa. Waktu pelaksanaan proyek dibagi ke dalam tiga minggu berturut-turut dengan durasi per sesi sekitar 90 menit. Analisis data hasil survei kepuasan dan FGD menggunakan pendekatan interpretatif untuk memahami makna dan implikasi dari respon peserta terhadap pelaksanaan proyek. Hasil analisis digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana tujuan proyek tercapai serta mengidentifikasi kekuatan, tantangan, dan rekomendasi perbaikan untuk pengembangan kegiatan serupa di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan proyek kepemimpinan yang berjudul "Pemanfaatan Kawat Bulu Menjadi Kerajinan Tangan untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas 5 UPT SD Negeri 001 Salo" dilakukan selama tiga minggu berturut-turut dengan pembagian waktu yang sistematis. Tahapan kegiatan meliputi pengenalan dan sosialisasi proyek, pelatihan dan praktik pembuatan kerajinan, serta presentasi hasil karya dan refleksi. Proyek ini menjadi ajang praktik kepemimpinan mahasiswa PPG sekaligus sarana pengembangan karakter dan kreativitas siswa melalui pendekatan *Project-Based Learning*.

Pada minggu pertama, siswa dikenalkan dengan bahan utama proyek, yaitu kawat bulu. Kegiatan dimulai dengan pemaparan tujuan proyek, pemutaran video inspiratif, serta diskusi interaktif mengenai ide-ide kreatif yang dapat diwujudkan dengan menggunakan kawat bulu. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, terlihat dari partisipasi mereka dalam menjawab

pertanyaan dan memberikan ide-ide awal mengenai kerajinan yang ingin mereka buat. Mahasiswa PPG memberikan contoh produk kerajinan seperti amplop THR, bando, bunga hias, dan gantungan kunci. Proses ini membuka wawasan siswa terhadap potensi bahan sederhana menjadi produk yang bernilai.

Pada minggu kedua, kegiatan difokuskan pada praktik pembuatan kerajinan tangan secara langsung. Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil dan didampingi oleh mahasiswa PPG. Setiap kelompok diberi kebebasan untuk menentukan jenis produk yang akan dibuat, sesuai dengan minat dan ide masing-masing. Mahasiswa terlebih dahulu melakukan demonstrasi teknik dasar penggunaan kawat bulu, termasuk cara memotong, melilit, menyambung, dan membentuk desain sesuai sketsa yang direncanakan. Proses demonstrasi dilakukan secara bertahap dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa.

Kegiatan ini memperlihatkan adanya peningkatan keterampilan motorik halus siswa. Mereka belajar mengkoordinasikan gerakan tangan dengan presisi, serta mengembangkan kesabaran dan ketelitian dalam membentuk kawat menjadi desain tertentu. Tidak sedikit siswa yang awalnya kesulitan mengarahkan bentuk, namun setelah beberapa kali mencoba dan menerima arahan dari pendamping, mereka berhasil menghasilkan produk yang sesuai dengan keinginan. Pendampingan personal yang dilakukan oleh mahasiswa sangat membantu, terutama bagi siswa yang memiliki kemampuan awal yang rendah.

Dari aspek interaksi sosial, kegiatan ini juga berhasil membangun kerja sama antar siswa. Dalam kelompok, mereka saling bertukar ide, membagi tugas, dan membantu satu sama lain ketika mengalami kesulitan. Komunikasi dan kolaborasi yang terjalin selama kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan berbasis proyek mampu meningkatkan keterampilan interpersonal siswa secara signifikan. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan dinamis, karena siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari teman sebaya dan pengalaman langsung.

Pada minggu ketiga, seluruh hasil karya siswa dipresentasikan di depan kelas. Masing-masing kelompok menunjuk perwakilan untuk menjelaskan proses pembuatan, makna simbolik dari karya yang dibuat, serta tantangan yang mereka hadapi selama proses berlangsung. Kegiatan ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berbicara di depan umum serta menumbuhkan rasa bangga terhadap hasil kerja mereka sendiri. Mahasiswa PPG dan guru memberikan apresiasi berupa pujian, dokumentasi karya, dan sesi foto bersama sebagai bentuk penghargaan.

Selain aspek keterampilan dan sikap, keberhasilan proyek ini juga ditunjukkan melalui hasil survei kepuasan dan evaluasi dari pihak sekolah. Berdasarkan hasil survei, lebih dari 73% responden menyatakan sangat puas dan sisanya menyatakan puas terhadap pelaksanaan proyek. Indikator yang paling menonjol adalah peningkatan kreativitas siswa dan suasana kelas yang lebih kondusif dan menyenangkan. Guru juga menyampaikan bahwa kegiatan seperti

ini jarang dilakukan sebelumnya, dan mereka merasa terinspirasi untuk mengembangkan kegiatan serupa di masa mendatang.

Observasi selama kegiatan menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih percaya diri, terutama setelah mereka menyadari bahwa ide dan karya mereka dihargai oleh teman, guru, dan tamu yang hadir. Hal ini menjadi bukti bahwa kegiatan pembelajaran yang memberi ruang pada ekspresi individual sangat efektif dalam membangun kepercayaan diri anak. Selain itu, produk kerajinan dari kawat bulu menjadi simbol keberhasilan proyek, karena seluruh siswa berhasil menyelesaikan setidaknya satu produk yang layak pajang dan fungsional.

Data dari hasil *Focus Group Discussion* (FGD) menguatkan temuan tersebut. Guru dan kepala sekolah menyatakan bahwa proyek ini memberikan dampak positif tidak hanya bagi siswa, tetapi juga terhadap budaya kerja guru. Mereka lebih terbuka terhadap metode pembelajaran inovatif dan menyadari pentingnya peran kolaborasi antar pemangku kepentingan dalam menciptakan suasana belajar yang bermakna. Kepala sekolah bahkan merekomendasikan agar proyek ini dijadikan agenda tahunan sekolah atau dijadikan program ekstrakurikuler tetap.

Proyek kepemimpinan bertajuk "Pemanfaatan Kawat Bulu Menjadi Kerajinan Tangan untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa" di UPT SD Negeri 001 Salo membawa berbagai dampak positif dalam ranah pembelajaran dasar. Lebih dari sekadar pelatihan keterampilan, proyek ini menjadi ruang aktualisasi untuk menanamkan nilai kreativitas, kerja sama, dan kepemimpinan, baik bagi siswa maupun mahasiswa PPG yang berperan sebagai fasilitator kegiatan.

Salah satu pencapaian utama dari kegiatan ini terletak pada implementasi pembelajaran kontekstual. Melalui aktivitas membuat kerajinan tangan dari kawat bulu, siswa tidak hanya mengikuti instruksi, tetapi juga dihadapkan pada pengalaman belajar yang nyata dan bermakna. Mereka secara aktif terlibat mulai dari merancang hingga menyelesaikan produk yang memiliki nilai fungsional dan estetika. Pendekatan ini berhasil membangun relasi antara materi pembelajaran dan kehidupan sehari-hari, yang menurut teori pembelajaran kontekstual, merupakan kunci dari proses belajar yang efektif dan berkesan.

Kegiatan proyek yang disusun secara bertahap mulai dari pengenalan bahan, praktik membuat kerajinan, hingga presentasi hasil karya selaras dengan prinsip *Project-Based Learning* (PjBL). Proyek seperti ini dirancang untuk mengembangkan berbagai kompetensi sekaligus, terutama dalam membina sikap mandiri, kreatif, dan kolaboratif. Selama proses pelaksanaan, siswa memperlihatkan kemajuan yang signifikan, baik dalam hal keberanian mencoba hal baru, ketekunan menyelesaikan karya, maupun kemampuan bekerja sama dalam kelompok.

Penerapan PjBL ini juga menunjukkan bahwa metode tersebut dapat berjalan efektif di tingkat sekolah dasar, selama proses pendampingan dilakukan

secara optimal. Mahasiswa PPG yang bertindak sebagai pemimpin pembelajaran mampu menyesuaikan pendekatan dengan kebutuhan siswa. Ketika ditemukan siswa yang belum terbiasa menggunakan alat seperti lem tembak atau kawat lilit, mahasiswa memberikan bimbingan personal, sehingga siswa tetap bisa mengikuti alur kegiatan dengan percaya diri. Pendekatan yang memanusiakan siswa ini menjadi elemen penting dalam menciptakan suasana belajar yang positif dan inklusif.

Dalam kegiatan ini, pembelajaran bersifat aktif dan reflektif. Siswa tidak hanya membuat produk, tetapi juga diminta menjelaskan proses pembuatan dan makna dari karya mereka. Presentasi kelompok di akhir kegiatan menjadi momen penting dalam melatih keberanian berbicara dan menumbuhkan rasa bangga atas hasil usaha sendiri. Kegiatan ini, meski sederhana, memiliki makna mendalam bagi siswa karena memperkuat harga diri mereka di hadapan teman dan guru.

Hasil survei yang dilakukan kepada guru dan kepala sekolah memperkuat bahwa kegiatan ini mendapat respon positif. Sebagian besar menyatakan puas terhadap pelaksanaan proyek karena berhasil meningkatkan semangat belajar siswa. Selain itu, muncul juga antusiasme dari guru untuk mengadopsi pendekatan serupa dalam pembelajaran lain di kelas mereka. Artinya, kegiatan ini tidak hanya berdampak pada siswa, tetapi juga memberi pengaruh pada peningkatan profesionalisme guru di sekolah tersebut.

Salah satu kekuatan proyek ini adalah sinergi antar semua pihak yang terlibat. Mahasiswa, guru, dan kepala sekolah bekerja sama secara harmonis, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Komunikasi berjalan efektif dan terbuka. Ketika muncul kendala, seperti keterbatasan bahan atau jadwal yang berbenturan dengan agenda sekolah, semua pihak saling menyesuaikan dan mencari solusi bersama. Inilah yang membuat kegiatan berjalan lancar dan tetap sesuai dengan target yang telah ditetapkan.

Namun, pelaksanaan proyek ini juga diwarnai oleh beberapa tantangan. Salah satunya adalah perbedaan tingkat keterampilan antar siswa. Ada siswa yang sudah terbiasa dengan kegiatan kerajinan, tetapi ada pula yang masih canggung. Untuk mengatasi hal ini, pembagian kelompok dilakukan secara heterogen agar siswa yang lebih terampil dapat membantu temannya. Mahasiswa juga memastikan bahwa setiap siswa mendapat kesempatan yang sama untuk terlibat secara aktif.

Aspek efisiensi juga menjadi sorotan positif dalam pelaksanaan proyek. Sumber daya yang digunakan tergolong sederhana dan murah, namun berhasil menciptakan hasil yang memuaskan. Kawat bulu sebagai bahan utama mudah ditemukan dan tidak memerlukan banyak alat bantu. Dengan strategi yang tepat, bahan sisa dari proyek dimanfaatkan kembali sehingga tidak menimbulkan limbah berlebih. Kegiatan ini juga memiliki nilai keberlanjutan yang tinggi. Beberapa guru dalam forum diskusi mengusulkan agar proyek semacam ini dijadikan kegiatan tahunan sekolah atau dijadikan bagian dari

program ekstrakurikuler. Selain bermanfaat bagi siswa, hasil karya yang dihasilkan juga dapat dijadikan pajangan atau dijual dalam kegiatan bazar sekolah. Hal ini tentunya membuka peluang integrasi antara pembelajaran, ekonomi kreatif, dan pelibatan masyarakat sekolah.

Dengan demikian, proyek ini tidak hanya berhasil meningkatkan kreativitas dan keterampilan motorik siswa, tetapi juga mendorong kolaborasi yang kuat antar elemen sekolah, serta memberi ruang bagi praktik kepemimpinan yang reflektif bagi calon guru. Kegiatan ini menjadi contoh bagaimana sebuah proyek sederhana dapat memberikan dampak luas apabila dikelola dengan pendekatan yang tepat, penuh empati, dan berbasis pada nilai-nilai pendidikan yang kontekstual.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pelaksanaan proyek kepemimpinan yang mengintegrasikan pendekatan pembelajaran kontekstual melalui kegiatan kerajinan tangan berbahan kawat bulu di UPT SD Negeri 001 Salo. Fokus utama proyek adalah meningkatkan kreativitas siswa, mengasah keterampilan motorik halus, serta menumbuhkan rasa percaya diri melalui pendekatan *Project-Based Learning* (PjBL) yang diterapkan secara langsung di dalam kelas.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh tujuan tersebut tercapai secara optimal. Kreativitas siswa berkembang melalui proses eksploratif yang memungkinkan mereka berimajinasi dan mengekspresikan gagasan dalam bentuk karya nyata. Keterampilan motorik halus terlihat meningkat melalui kegiatan membentuk, melilit, dan menyusun kawat menjadi berbagai bentuk kerajinan. Kepercayaan diri tumbuh seiring dengan keberhasilan siswa menyelesaikan karya dan mempresentasikannya di depan teman sekelas.

Lebih jauh, proyek ini menunjukkan bahwa pendekatan PjBL yang dipadukan dengan pembelajaran kontekstual dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, serta memberi ruang partisipasi yang luas bagi siswa. Mereka tidak sekadar menjalankan instruksi, tetapi terlibat penuh dalam proses perencanaan hingga evaluasi, yang secara tidak langsung melatih kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan komunikasi.

Dari sisi mahasiswa PPG, proyek ini menjadi media latihan kepemimpinan pembelajaran yang nyata. Mereka belajar memimpin proses pendidikan, beradaptasi dengan karakter siswa, serta menjalin komunikasi yang efektif dengan pihak sekolah. Ini mencerminkan tercapainya dimensi penting dari profesionalisme guru, yakni kemampuan reflektif dan kolaboratif dalam merancang serta mengimplementasikan pembelajaran.

Temuan penting dari penelitian ini adalah perlunya mengembangkan model pembelajaran yang kontekstual dan aplikatif secara berkelanjutan. Proyek semacam ini tidak hanya berdampak positif pada siswa, tetapi juga menumbuhkan budaya kolaborasi di lingkungan sekolah. Oleh karena itu,

disarankan agar kegiatan serupa dikembangkan menjadi program rutin atau ekstrakurikuler untuk mendorong terciptanya sekolah yang kreatif, partisipatif, dan adaptif terhadap tantangan pendidikan abad 21.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, T., & Yusuf, M. (2021). Peran guru dalam menumbuhkan kreativitas siswa melalui kegiatan prakarya. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 14(1), 88–96.
- Fitriani, R., & Hasan, M. (2020). Penerapan pendekatan konstruktivistik untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 45–53.
- Hendrawan, A., & Sulastri, E. (2019). Pembelajaran kreatif di era digital: Peluang dan tantangan. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 11(4), 215–223.
- Kemendikbudristek. (2022). *Buku panduan proyek penguatan profil pelajar Pancasila*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Kirana, D. D. (2017). Pentingnya penguasaan empat kompetensi guru dalam menunjang ketercapaian tujuan pendidikan. *Jurnal PGSD UNY*, 2(1), 1–9.
- Larmer, J., Mergendoller, J. R., & Boss, S. (2019). Setting the standard for project based learning. Alexandria, VA: ASCD.
- Mulyasa, E. (2018). *Menjadi guru profesional: Menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nugroho, B., & Lestari, M. (2018). Manajemen pembelajaran berbasis proyek di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 134–142.
- Putri, A. R., & Supriyanto, S. (2020). Kolaborasi guru dalam implementasi kurikulum merdeka belajar. *Jurnal Kepemimpinan Pendidikan*, 7(1), 55–66.
- Rahman, A. (2022). Analisis pentingnya pengembangan kompetensi guru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 8455–8466.
- Santoso, D., & Wulandari, N. (2023). Strategi guru dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran berbasis proyek. *Jurnal Guru Inovatif*, 8(1), 112–124.
- Sari, P. W., & Prasetyo, Z. K. (2021). Implementasi pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan keterampilan abad 21. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 13(2), 102–112.
- Trianto. (2019). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif: Konsep, landasan, dan implementasinya pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Wijaya, H., & Andriani, F. (2023). Kreativitas siswa dalam pembelajaran seni budaya: Studi eksperimen. *Jurnal Seni dan Pendidikan*, 5(1), 25–34.
- Yuliana, D., & Hamid, R. (2022). Evaluasi efektivitas PBL dalam meningkatkan kompetensi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(3), 200–210.