

## Pengaruh Model Explicit Instruction terhadap Kreativitas Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya

### Informasi Naskah

Vivilia Jesnita<sup>1</sup>

Agus Pahrudin<sup>2</sup>

Yuli Yanti<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan  
Guru Madrasah Ibtidaiyah,  
Universitas Islam Negeri  
Raden Intan Lampung,  
Lampung, Indonesia

[jesnitavivilia@gmail.com](mailto:jesnitavivilia@gmail.com)<sup>1</sup>

[agus.pahrudin@radenintan.ac.id](mailto:agus.pahrudin@radenintan.ac.id)<sup>2</sup>

[yuliyanti@radenintan.ac.id](mailto:yuliyanti@radenintan.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) menjadi salah satu tantangan yang menghambat pengembangan kemampuan berpikir kreatif di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh model pembelajaran *Explicit Instruction* terhadap kreativitas siswa kelas V MIN 1 Bandar Lampung. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* melalui desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri atas 64 siswa yang terbagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dikumpulkan menggunakan lembar penilaian proyek berdasarkan indikator kreativitas, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*, kemudian dianalisis menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, *Levene*, dan *Independent Samples t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kreativitas siswa pada kelas eksperimen (85,42) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (77,90), dengan perbedaan yang signifikan ( $t = 6,25$ ;  $p < 0,001$ ). Temuan ini menunjukkan bahwa model *Explicit Instruction* berpengaruh positif terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran SBdP. Implikasinya, model ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreativitas siswa melalui pembelajaran yang sistematis, terarah, dan memberikan kesempatan bagi siswa mengeksplorasi ide secara mandiri.

### Kata Kunci:

*Model Explicit Instruction, Kreativitas Siswa, Pembelajaran SBdP, Sekolah Dasar.*

### Abstract

The low creativity of students in Arts, Culture, and Crafts (SBdP) learning is one of the challenges that hinder the development of creative thinking skills in elementary schools. This study aims to analyze the effect of the *Explicit Instruction* learning model on the creativity of fifth-grade students at MIN 1 Bandar Lampung. The study used a quantitative approach with a *quasi-experimental* method through a *Nonequivalent Control Group Design*. The research sample consisted of 64 students divided into experimental and control classes. Data were collected using a project assessment sheet based on creativity indicators, namely *fluency*, *flexibility*, *originality*, and *elaboration*, then analyzed using the *Shapiro-Wilk*, *Levene*, and *Independent Samples t-test*. The results showed that the average creativity of students in the experimental class (85.42) was higher than the control class (77.90), with a significant difference ( $t = 6.25$ ;  $p < 1$ ). This finding indicates that the *Explicit Instruction* model has a positive effect on increasing student creativity in SBdP learning. The implication is that this model can be used as an effective learning alternative to develop students' creativity through systematic, directed learning and providing opportunities for students to explore ideas independently.

### Key Word:

*Explicit Instruction Model, Student Creativity, Arts and Culture Learning, Elementary School.*

### Information Production:

© 2026 by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)



## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam pembangunan suatu bangsa karena memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, peserta didik diarahkan untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Pendidikan pada era modern tidak hanya bertujuan menghasilkan peserta didik yang memiliki kemampuan akademik, tetapi juga membentuk individu yang mampu berpikir kritis, kreatif, inovatif, dan adaptif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi. Oleh karena itu, proses pendidikan perlu dirancang secara sistematis dan berkelanjutan agar mampu menghasilkan generasi yang memiliki kompetensi sesuai dengan kebutuhan zaman (Hakim, 2023).

Peningkatan kualitas pendidikan salah satunya dilakukan melalui penerapan kurikulum yang menekankan pengembangan kompetensi peserta didik secara menyeluruh. Kurikulum memberikan ruang bagi peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang aktif, kreatif, dan kontekstual sehingga pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian pengetahuan, tetapi juga pengembangan keterampilan

dan karakter. Dalam implementasinya, keberhasilan kurikulum sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memahami karakteristik peserta didik serta memilih pendekatan dan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa (Padesa et al., 2024). Pemahaman terhadap karakteristik peserta didik menjadi bagian penting dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan mampu mengoptimalkan potensi siswa (Sutomo et al., 2024).

Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam mengorganisasikan kegiatan pembelajaran agar tujuan yang telah ditentukan dapat tercapai secara efektif. Penggunaan model pembelajaran yang sesuai dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan menghasilkan gagasan baru (Armini, 2024). Dengan demikian, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan berbagai potensi peserta didik.

Dalam perspektif Islam, pengembangan potensi manusia melalui pendidikan memiliki dasar yang kuat. Allah Swt. berfirman dalam Q.S. An-Nahl ayat 78 bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu, kemudian Allah memberikan pendengaran, penglihatan, dan hati agar manusia dapat memperoleh pengetahuan. Ayat tersebut menunjukkan bahwa manusia memiliki berbagai potensi yang perlu dikembangkan melalui proses pendidikan. Potensi berupa kemampuan berpikir, merasakan, dan menciptakan sesuatu menjadi bagian penting yang harus diarahkan agar peserta didik mampu berkembang secara optimal. Salah satu kemampuan yang perlu mendapatkan perhatian dalam pendidikan adalah kreativitas karena kemampuan tersebut menjadi bekal penting bagi peserta didik dalam menghadapi berbagai persoalan kehidupan.

Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang memiliki kontribusi besar dalam mengembangkan kreativitas siswa adalah Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Pembelajaran SBdP merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berekspresi, berimajinasi, serta menghasilkan karya melalui berbagai aktivitas seni dan prakarya. Kegiatan seperti menggambar, membuat kerajinan, menciptakan karya seni, dan kegiatan praktik lainnya dapat menjadi sarana bagi siswa untuk menuangkan ide serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Oleh karena itu, pembelajaran SBdP tidak hanya menilai hasil akhir suatu karya, tetapi juga memperhatikan proses siswa dalam mengeksplorasi ide dan mengembangkan gagasan (Siskowati & Prastowo, 2022).

Kreativitas merupakan salah satu kemampuan penting yang harus dikembangkan sejak sekolah dasar. Kreativitas berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam menghasilkan ide baru, menemukan berbagai alternatif penyelesaian masalah, menciptakan sesuatu yang memiliki nilai kebaruan, serta mengembangkan gagasan secara lebih rinci. Dalam pembelajaran SBdP, kreativitas siswa dapat dilihat melalui beberapa indikator, yaitu kelancaran dalam menghasilkan ide (*fluency*), kemampuan mengembangkan berbagai kemungkinan gagasan (*flexibility*), kemampuan menghasilkan karya yang berbeda dan memiliki unsur kebaruan (*originality*), serta kemampuan memperinci dan menyempurnakan suatu gagasan (*elaboration*). Pengembangan kreativitas tersebut penting karena siswa yang kreatif akan lebih mampu beradaptasi, berinovasi, dan menghadapi tantangan di masa depan.

Namun, kondisi pembelajaran SBdP di sekolah dasar menunjukkan bahwa pengembangan kreativitas siswa masih menghadapi berbagai kendala. Pembelajaran SBdP pada sebagian sekolah masih cenderung menekankan pada penyelesaian tugas dan hasil akhir karya dibandingkan proses kreatif siswa. Guru sering memberikan contoh karya yang harus diikuti oleh siswa sehingga ruang untuk mengembangkan ide dan imajinasi menjadi terbatas. Akibatnya, sebagian siswa cenderung menghasilkan karya yang serupa, kurang percaya diri dalam menyampaikan gagasan, serta belum mampu mengeksplorasi kreativitasnya secara mandiri.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas V MIN 1 Bandar Lampung, ditemukan bahwa pembelajaran SBdP belum sepenuhnya mampu mengembangkan kreativitas siswa secara optimal. Guru telah menerapkan model Problem Based Learning (PBL) dalam proses pembelajaran. Namun, implementasi PBL belum didahului dengan pemberian penguasaan teknik dasar dan contoh kerja yang terstruktur sehingga sebagian siswa masih mengalami kesulitan ketika harus menghasilkan ide atau karya secara mandiri. Kondisi tersebut menyebabkan siswa lebih sering menunggu arahan guru atau meniru contoh yang diberikan daripada mengembangkan gagasan sendiri. Ketika siswa diberikan tugas membuat karya seni atau prakarya, sebagian besar siswa masih mengikuti pola yang telah dicontohkan sehingga hasil karya yang dihasilkan kurang bervariasi. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa memerlukan *scaffolding* berupa pemahaman teknik dasar yang sistematis sebagai bekal sebelum melakukan eksplorasi dan pengembangan kreativitas secara mandiri.

Selain berdasarkan hasil observasi, kondisi tersebut juga diperkuat melalui penyebaran angket kreativitas awal kepada siswa kelas V MIN 1 Bandar Lampung. Hasil pengukuran awal menunjukkan bahwa kreativitas

siswa masih tergolong rendah. Sebanyak 42 siswa (67,7%) berada pada kategori tidak kreatif, 15 siswa (24,2%) berada pada kategori kurang kreatif, dan hanya 5 siswa (8,1%) berada pada kategori cukup kreatif. Sementara itu, belum terdapat siswa yang berada pada kategori kreatif maupun sangat kreatif. Data tersebut menunjukkan bahwa diperlukan upaya pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memberikan ruang bagi pengembangan kreativitas.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa adalah model pembelajaran *Explicit Instruction*. Model *Explicit Instruction* merupakan model pembelajaran yang menekankan penyampaian materi secara jelas, terstruktur, dan sistematis melalui beberapa tahapan, yaitu penyampaian tujuan pembelajaran, pemberian contoh atau demonstrasi, latihan terbimbing, serta latihan mandiri. Model ini memungkinkan siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai proses pembelajaran sekaligus memberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan melalui kegiatan praktik secara langsung (Saad et al., 2025). Dalam konteks pembelajaran SBdP, pemberian instruksi yang sistematis tidak bertujuan membatasi kreativitas siswa, melainkan membangun *scaffolding* berupa penguasaan teknik, prosedur, dan keterampilan dasar yang diperlukan sebelum siswa melakukan eksplorasi secara mandiri. Setelah siswa memahami dasar-dasar berkarya melalui demonstrasi dan latihan terbimbing, mereka memiliki kepercayaan diri serta kemampuan teknis yang lebih baik untuk mengembangkan ide, memodifikasi karya, dan menghasilkan produk yang lebih orisinal. Dengan demikian, kreativitas tidak muncul secara spontan, tetapi berkembang melalui fondasi keterampilan yang kuat yang selanjutnya memberi ruang bagi eksplorasi dan inovasi siswa.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model *Explicit Instruction* memberikan pengaruh positif terhadap berbagai aspek pembelajaran. Sary et al. (2023), Fastawa dan Husniyah (2022), serta Efrizal (2025) membuktikan bahwa model ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Selain itu, Damanik et al. (2023) menunjukkan bahwa *Explicit Instruction* berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Nemuan-temuan tersebut mengindikasikan bahwa *Explicit Instruction* efektif dalam membangun penguasaan konsep dan keterampilan dasar siswa. Namun, penelitian yang mengkaji bagaimana penguasaan keterampilan dasar melalui *scaffolding* dalam model *Explicit Instruction* dapat menjadi landasan berkembangnya kreativitas siswa, khususnya pada pembelajaran SBdP di sekolah dasar, masih sangat terbatas.

Penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh model *Explicit Instruction* terhadap kreativitas siswa, terutama dalam pembelajaran SBdP pada jenjang sekolah dasar, masih terbatas. Berdasarkan uraian tersebut, terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) mengenai penerapan model *Explicit Instruction* dalam mengembangkan kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Explicit Instruction* terhadap kreativitas siswa kelas V dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di MIN 1 Bandar Lampung.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental research*). Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel tertentu melalui data berbentuk angka yang dianalisis menggunakan teknik statistik (Afif et al., 2023). Metode eksperimen semu dipilih karena peneliti tidak melakukan pengacakan subjek secara penuh, melainkan menggunakan kelas yang telah tersedia sebagai kelompok penelitian (Waruwu et al., 2025).

Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang diberikan perlakuan berbeda. Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelompok terlebih dahulu mengikuti penilaian awal (*pretest*) menggunakan instrumen penilaian kreativitas. Penilaian awal tersebut bertujuan untuk mengetahui kondisi awal kreativitas siswa sekaligus memastikan kesetaraan kemampuan awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan model *Explicit Instruction*, sedangkan kelompok kontrol diberikan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL). Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan penilaian akhir (*posttest*) untuk mengetahui perbedaan kreativitas siswa setelah memperoleh perlakuan.

Data hasil *pretest* dianalisis untuk mengetahui kesetaraan awal kedua kelompok. Pengujian dilakukan melalui uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat, kemudian dilanjutkan dengan uji perbedaan rata-rata menggunakan uji *independent samples t-test* apabila data berdistribusi normal dan homogen. Apabila data tidak memenuhi asumsi parametrik, pengujian dilakukan menggunakan uji Mann–Whitney. Kedua kelompok dinyatakan memiliki kemampuan awal yang setara apabila hasil pengujian menunjukkan tidak

terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, perbedaan hasil *posttest* dapat diinterpretasikan sebagai pengaruh perlakuan yang diberikan, bukan disebabkan oleh perbedaan kemampuan awal kedua kelompok.

Tabel 1. Desain Penelitian Posttest Only

| Kelompok   | Perlakuan      | Posttest       |
|------------|----------------|----------------|
| Eksperimen | X <sub>1</sub> | O <sub>1</sub> |
| Kontrol    | X <sub>2</sub> | O <sub>2</sub> |

Keterangan:

O<sub>1</sub> = Penilaian awal kreativitas siswa kelas eksperimen

O<sub>2</sub> = Penilaian akhir kreativitas siswa kelas eksperimen

O<sub>3</sub> = Penilaian awal kreativitas siswa kelas kontrol

O<sub>4</sub> = Penilaian akhir kreativitas siswa kelas kontrol

X<sub>1</sub> = Pembelajaran menggunakan model *Explicit Instruction*

X<sub>2</sub> = Pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL)

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 di MIN 1 Bandar Lampung. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V MIN 1 Bandar Lampung. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai kebutuhan penelitian (Hafizah et al., 2025). Sampel penelitian terdiri atas kelas VA sebagai kelompok eksperimen dan kelas VB sebagai kelompok kontrol, dengan jumlah masing-masing sebanyak 32 siswa. Penetapan kedua kelas sebagai sampel juga mempertimbangkan kesamaan jenjang kelas, materi pembelajaran, karakteristik siswa, jumlah siswa, serta hasil pengukuran kreativitas awal. Pertimbangan tersebut dilakukan untuk meminimalkan perbedaan karakteristik awal antarkelompok karena sampel tidak ditentukan melalui pengacakan secara penuh.

Variabel penelitian terdiri atas variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Explicit Instruction*, yaitu model pembelajaran yang menekankan penyampaian materi secara jelas, sistematis, dan terstruktur melalui tahapan penyampaian tujuan pembelajaran, demonstrasi, latihan terbimbing, pengecekan pemahaman, serta latihan mandiri. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kreativitas siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), yaitu kemampuan siswa dalam menghasilkan ide, mengembangkan gagasan, menciptakan karya yang memiliki unsur kebaruan, serta mengembangkan hasil karya secara lebih rinci.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar penilaian proyek kreativitas siswa. Penilaian proyek digunakan untuk mengukur kemampuan kreativitas siswa melalui hasil karya yang dibuat dalam pembelajaran SBdP. Penilaian dilakukan berdasarkan beberapa indikator kreativitas, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Instrumen yang sama digunakan pada penilaian awal dan penilaian akhir dengan tugas atau stimulus yang setara agar perubahan kreativitas siswa dapat diukur secara konsisten. Penilaian hasil proyek dilakukan menggunakan rubrik dan kriteria penskoran yang telah ditetapkan untuk setiap indikator kreativitas.

Data hasil penilaian proyek kemudian dianalisis menggunakan uji statistik untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Explicit Instruction* terhadap kreativitas siswa. Analisis pengaruh perlakuan dapat dilakukan dengan membandingkan peningkatan skor kreativitas kedua kelompok berdasarkan selisih skor *pretest* dan *posttest* (*gain score*) atau skor *normalized gain* (N-gain). Sebelum pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitasnya. Apabila data memenuhi asumsi parametrik, perbedaan peningkatan kreativitas antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dianalisis menggunakan uji *independent samples t-test*. Apabila asumsi parametrik tidak terpenuhi, analisis dilakukan menggunakan uji Mann–Whitney. Model pembelajaran *Explicit Instruction* dinyatakan memberikan pengaruh yang signifikan apabila nilai signifikansi hasil pengujian lebih kecil dari 0,05.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Explicit Instruction* terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) kelas V di MIN 1 Bandar Lampung. Pembahasan dalam penelitian ini difokuskan pada perbandingan hasil penilaian proyek kreativitas antara kelas eksperimen yang menggunakan model *Explicit Instruction* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), serta analisis statistik untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan.

Data penelitian diperoleh melalui penilaian proyek kreativitas siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Penilaian proyek digunakan untuk mengukur kemampuan kreativitas siswa melalui hasil karya yang dihasilkan selama pembelajaran SBdP. Penilaian dilakukan berdasarkan indikator kreativitas yang meliputi kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Hasil penilaian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan capaian kreativitas antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *Explicit Instruction* dan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model PBL.

Berdasarkan hasil penilaian proyek, kelas eksperimen memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai rata-rata kreativitas siswa pada kelas eksperimen sebesar 85,42, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 77,90. Perolehan nilai tersebut menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Explicit Instruction* memiliki kemampuan kreativitas yang lebih baik dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model PBL. Dengan demikian, terdapat selisih nilai rata-rata sebesar 7,52 poin antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Explicit Instruction* memperoleh capaian kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model PBL.

Pada kelas eksperimen, nilai kreativitas siswa berada pada rentang 75–95,83, dengan sebagian besar siswa memperoleh nilai pada kategori tinggi. Sementara itu, pada kelas kontrol nilai kreativitas siswa berada pada rentang 64,58–87,50. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Explicit Instruction* memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran SBdP.

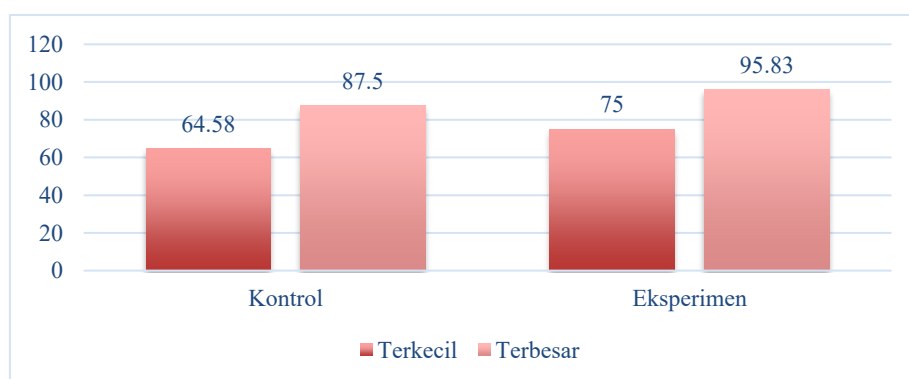
Penilaian kreativitas secara keseluruhan diperoleh dari akumulasi skor empat indikator, yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Indikator kelancaran menggambarkan kemampuan siswa menghasilkan berbagai ide dalam pembuatan karya. Indikator keluwesan menunjukkan kemampuan siswa menggunakan beragam pendekatan, bahan, bentuk, atau teknik. Indikator keaslian berkaitan dengan kemampuan menghasilkan karya yang memiliki unsur kebaruan, sedangkan indikator elaborasi menunjukkan kemampuan memperinci dan menyempurnakan karya.

Namun, data penelitian yang disajikan dalam artikel belum memuat nilai rata-rata setiap indikator secara terpisah. Oleh karena itu, perbedaan capaian indikator kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol belum dapat dijelaskan secara numerik. Indikator yang mengalami peningkatan atau perbedaan paling dominan juga belum dapat ditetapkan hanya berdasarkan nilai rata-rata kreativitas keseluruhan sebesar 85,42 pada kelas eksperimen dan 77,90 pada kelas kontrol.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Hasil Penilaian Proyek Kreativitas Siswa

| Kelompok              | Jumlah Siswa | Nilai Rata-rata | Nilai Minimum | Nilai Maksimum |
|-----------------------|--------------|-----------------|---------------|----------------|
| Eksperimen            | 32           | 85,42           | 75,00         | 95,83          |
| Kontrol               | 32           | 77,90           | 64,58         | 87,50          |
| Selisih Antarkelompok | 0            | 7,52            | 10,42         | 8,33           |

Berdasarkan Tabel 2, kelas eksperimen memiliki rata-rata kreativitas 7,52 poin lebih tinggi daripada kelas kontrol. Nilai minimum dan maksimum kelas eksperimen juga lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Secara deskriptif, hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Explicit Instruction* berkaitan dengan capaian kreativitas siswa yang lebih baik. Meskipun demikian, tabel tersebut belum dapat menunjukkan indikator kreativitas yang memperoleh pengaruh paling dominan karena skor setiap indikator belum dilaporkan secara terpisah.



Gambar 1. Hasil Penilaian Proyek Kreativitas Siswa

Gambar 1.1 menggambarkan perbandingan nilai kreativitas secara keseluruhan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Gambar tersebut tidak menggambarkan perbandingan nilai masing-masing indikator kreativitas. Oleh karena itu, judul dan penjelasan gambar perlu dibatasi pada capaian kreativitas keseluruhan, bukan pada peningkatan setiap indikator.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil penilaian proyek kreativitas siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Pengujian normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan bantuan program statistik. Berdasarkan hasil pengujian diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,340 > 0,05$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Dengan demikian, data memenuhi salah satu syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik menggunakan uji *Independent Samples T-Test*.

Tabel 3. Uji Normalitas

| Normality Test (Shapiro-Wilk) |       |      |
|-------------------------------|-------|------|
|                               | W     | p    |
| Nilai                         | 0.979 | .340 |

Note. A low p-value suggests a violation of the assumption of normality

Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data kreativitas siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama. Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan Levene's Test, diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,445 > 0,05$ . Hal tersebut menunjukkan bahwa varians data pada kedua kelompok bersifat homogen. Dengan demikian, data penelitian memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian hipotesis.

Tabel 4. Uji Homogenitas

| Homogeneity of Variances Test (Levene's) |       |    |     |      |
|------------------------------------------|-------|----|-----|------|
|                                          | F     | df | df2 | p    |
| Nilai                                    | 0.592 | 1  | 61  | .445 |

Note. A low p-value suggests a violation of the assumption of equal variances

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Samples T-Test untuk mengetahui perbedaan kreativitas siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai  $t = 6,25$  dengan nilai signifikansi  $< 0,001 < 0,05$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kreativitas siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Explicit Instruction* dengan siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan model PBL.

Tabel 5. Uji Hipotesis

| Independent Samples T-Test |             |           |      |       |
|----------------------------|-------------|-----------|------|-------|
|                            |             | Statistic | df   | p     |
| Nilai                      | Student's t | 6.25      | 61.0 | <.001 |

Note.  $H_a: \mu_A \neq \mu_B$

Berdasarkan hasil pengujian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Explicit Instruction* terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran SBdP kelas V MIN 1 Bandar Lampung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *Explicit Instruction* mampu memberikan pengaruh positif dalam mengembangkan kreativitas siswa melalui pembelajaran yang terarah dan sistematis.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menyatakan bahwa peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang aktif. Model *Explicit Instruction* memberikan keseimbangan antara pemberian arahan dari guru dan kesempatan siswa untuk mengembangkan kemampuan secara mandiri. Melalui kegiatan demonstrasi dan latihan terbimbing, siswa memperoleh pemahaman mengenai langkah-langkah berkarya, sedangkan melalui latihan mandiri siswa diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi ide dan menghasilkan karya yang lebih kreatif.

Dibandingkan dengan pembelajaran PBL pada kelas kontrol, model *Explicit Instruction* lebih memberikan dukungan awal bagi siswa sekolah dasar yang masih membutuhkan bimbingan dalam proses berkarya. Pembelajaran SBdP tidak hanya membutuhkan kemampuan menghasilkan produk, tetapi juga membutuhkan proses berpikir kreatif dalam menentukan ide, memilih bentuk karya, serta mengembangkan hasil karya. Oleh karena itu, penerapan model *Explicit Instruction* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran *Explicit Instruction* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) kelas V MIN 1 Bandar Lampung. Perbedaan nilai rata-rata kreativitas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan secara terstruktur mampu membantu siswa mengembangkan kemampuan menghasilkan ide dan karya secara lebih optimal. Model *Explicit Instruction* menekankan proses pembelajaran yang jelas, sistematis, dan bertahap sehingga peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai prosedur maupun keterampilan yang dipelajari (Fadly, 2022).

Nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 85,42 dan kelas kontrol sebesar 77,90 menunjukkan selisih capaian kreativitas sebesar 7,52 poin. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa pemberian arahan dan bimbingan yang sistematis tidak menghambat kreativitas siswa. Sebaliknya, penguasaan teknik dan prosedur dasar dapat menjadi landasan bagi siswa untuk menghasilkan ide, menggunakan berbagai alternatif, menciptakan karya yang memiliki unsur kebaruan, serta mengembangkan karya secara lebih terperinci.

Peningkatan kreativitas siswa pada kelas eksperimen dipengaruhi oleh tahapan dalam model *Explicit Instruction*, yaitu penyampaian tujuan pembelajaran, demonstrasi, latihan terbimbing, pengecekan pemahaman, dan latihan mandiri. Melalui tahapan tersebut, siswa memperoleh contoh konkret mengenai proses pembuatan karya sebelum mengembangkan kreativitasnya sendiri. Hal ini sesuai bahwa *Explicit Instruction* efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik karena memberikan arahan yang jelas serta umpan balik secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung (Amin & Sumenep, 2020; Khonifah & Fattah, 2023; Rais, Sugiyamin, & Susanto, 2022).

Kegiatan demonstrasi dan latihan terbimbing dalam model *Explicit Instruction* memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami teknik berkarya secara bertahap. Setelah memperoleh bimbingan dari guru, siswa diberikan kesempatan untuk melakukan pengembangan ide melalui latihan mandiri. Proses tersebut mendukung munculnya indikator kreativitas seperti kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*) karena siswa tidak hanya mengikuti contoh, tetapi juga mampu melakukan modifikasi terhadap karya yang dibuat (Anly & Udit, 2023; Rukoyah, Nursobah, & Jaelani, 2025).

Pada indikator kelancaran, kegiatan demonstrasi dan latihan terbimbing membantu siswa memahami berbagai kemungkinan ide yang dapat digunakan dalam pembuatan karya. Setelah menguasai keterampilan dasar, siswa memiliki landasan untuk menghasilkan lebih dari satu gagasan. Pada indikator keluwesan, siswa diberi kesempatan menggunakan variasi bentuk, teknik, bahan, dan cara penyelesaian setelah memahami prosedur kerja.

Pada indikator keaslian, latihan mandiri memberikan ruang kepada siswa untuk memodifikasi contoh dan menghasilkan karya berdasarkan gagasan masing-masing. Adapun pada indikator elaborasi, tahapan pengecekan pemahaman dan pemberian umpan balik membantu siswa menambahkan detail, memperbaiki kekurangan, serta menyempurnakan karya yang dibuat. Dengan demikian, setiap tahapan dalam model *Explicit Instruction* secara teoretis mendukung perkembangan keempat indikator kreativitas.

Meskipun demikian, penelitian ini belum menyediakan data numerik yang memisahkan capaian setiap indikator. Oleh karena itu, pembahasan mengenai kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi bersifat interpretatif berdasarkan karakteristik model pembelajaran dan instrumen penelitian. Penelitian ini belum dapat menyatakan bahwa salah satu indikator mengalami peningkatan paling dominan. Pernyataan mengenai indikator dominan hanya dapat dibuat setelah skor setiap indikator pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dihitung dan dibandingkan secara terpisah.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa kreativitas siswa dapat berkembang melalui pengalaman belajar yang memberikan ruang untuk berekspresi dan menciptakan sesuatu yang baru. Kreativitas bukan hanya kemampuan bawaan, tetapi dapat dikembangkan melalui lingkungan pembelajaran yang memberikan stimulus, kesempatan mencoba, serta pengalaman langsung dalam menghasilkan karya. Aktivitas seni dan prakarya menjadi salah satu bentuk pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif karena siswa terlibat secara langsung dalam proses mencipta dan mengekspresikan gagasan (Mar, Mar'atin, & Afifah, 2022; Opida & Oktaviani, 2024).

Perbedaan hasil antara kelas eksperimen dan kelas kontrol juga dapat dipahami dari karakteristik masing-masing model pembelajaran. Model PBL pada kelas kontrol memberikan kesempatan kepada siswa untuk memecahkan masalah secara mandiri melalui proses penyelidikan. Namun, pada pembelajaran SBdP siswa sekolah dasar masih membutuhkan arahan dan contoh konkret dalam mengembangkan keterampilan berkarya. Oleh karena itu, model *Explicit Instruction* lebih memberikan dukungan awal melalui bimbingan yang sistematis sebelum siswa melakukan eksplorasi kreativitas secara mandiri (Sari & Rosidah, 2023; Novelni & Sukma, 2021).

Pembelajaran SBdP pada dasarnya memiliki tujuan untuk mengembangkan kreativitas, keterampilan, serta kemampuan berekspresi siswa melalui berbagai aktivitas seni. Proses pembelajaran yang melibatkan kegiatan membuat karya dapat membantu siswa mengembangkan imajinasi, kepekaan estetis, dan keberanian dalam menuangkan ide. Oleh sebab itu, penggunaan model pembelajaran yang mampu menggabungkan arahan guru dengan kesempatan eksplorasi siswa menjadi faktor penting dalam meningkatkan kreativitas pada pembelajaran SBdP (Fahrurrozi et al., 2022; Meilyani, Nasution, & Wandani, 2023).

Selain model pembelajaran, keberhasilan peningkatan kreativitas juga dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang mendukung. Guru yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba, menghargai ide, serta memberikan umpan balik positif dapat menciptakan suasana belajar yang mendorong perkembangan kreativitas. Lingkungan pembelajaran yang kondusif akan membantu siswa lebih percaya diri dalam menghasilkan karya yang kreatif dan inovatif (Winanda, Hasibuan, & Batu Bara, 2023; Fuadah et al., 2025).

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bahwa model *Explicit Instruction* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran SBdP. Melalui pembelajaran yang terarah, pemberian contoh, latihan terbimbing, serta kesempatan mengembangkan ide secara mandiri, siswa mampu menghasilkan karya yang lebih kreatif dibandingkan pembelajaran dengan model PBL.

Namun, berdasarkan data yang tersedia, pengaruh tersebut hanya dapat disimpulkan terhadap kreativitas secara keseluruhan. Penelitian belum dapat menentukan apakah kelancaran, keluwesan, keaslian, atau elaborasi merupakan indikator yang mengalami peningkatan paling dominan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran *Explicit Instruction* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) kelas V di MIN 1 Bandar Lampung. Siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Explicit Instruction* menunjukkan capaian kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL). Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan secara sistematis melalui penyampaian tujuan, demonstrasi, latihan terbimbing, pengecekan pemahaman, dan latihan mandiri mampu memberikan dasar keterampilan yang mendukung siswa dalam mengembangkan ide dan menghasilkan karya secara lebih kreatif.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan pada siswa kelas V di satu sekolah, menggunakan kelas yang telah tersedia tanpa pengacakan subjek secara penuh, serta terbatas pada pembelajaran SBdP. Selain itu, hasil penelitian masih menggambarkan kreativitas secara keseluruhan dan belum menganalisis perkembangan setiap indikator kreativitas, yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi, secara terpisah.

Peneliti selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih luas dari beberapa sekolah, menggunakan durasi perlakuan yang lebih panjang, serta menganalisis setiap indikator kreativitas secara terpisah untuk mengetahui aspek yang mengalami peningkatan paling dominan. Penelitian berikutnya juga dapat membandingkan model *Explicit Instruction* dengan model pembelajaran lain atau mengombinasikannya dengan media dan kegiatan proyek yang lebih beragam agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengembangan kreativitas siswa sekolah dasar.

## REFERENSI

- Afif, Z., et al. (2023). Penelitian ilmiah (kuantitatif) beserta paradigma, pendekatan, asumsi dasar, karakteristik, metode analisis data dan outputnya. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(3), 682–693.
- Amin, & Sumenep, L. Y. S. (2020). *164 model pembelajaran kontemporer*. Pusat Penerbitan LPPM.
- Anly, M., & Udita, R. (2023). Pemanfaatan media sosial Instagram dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran PAI. *MASAGI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.37968/masagi.v2i1.463>
- Arifin, B., et al. (2024). Integrasi penguatan pendidikan karakter dalam pembelajaran berbasis literasi digital pada peserta didik sekolah dasar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(3), 13547–13555.
- Armini, N. N. S. (2024). Pelaksanaan pendidikan karakter di lingkungan sekolah sebagai upaya membentuk pondasi moral generasi penerus bangsa. *Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 4(1), 113–125.
- Aryanti, D., & Armaini. (2024). Meningkatkan keterampilan vokasional membuat hiasan dinding dari stik es melalui model *Explicit Instruction* pada anak tunagrahita ringan. *Kognitif: Jurnal Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran*, 1(2), 57–63.

- Damanik, P. S., Tambunan, L. O., & Sidabutar, R. (2023). Pengaruh model pembelajaran *Explicit Instruction* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas X SMA Swasta Tamansiswa Pematang Siantar. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(6), 9928–9941.
- Efrizal. (2025). Penerapan model pembelajaran *Explicit Instruction* untuk meningkatkan hasil belajar PAI pada siswa SD Negeri 05 Bangkok. *JIIIC: Jurnal Intelek Insan Cendekia*, 2(1).
- Fadly, W. (2022). *Model-model pembelajaran untuk implementasi Kurikulum Merdeka*. Bening Media Publishing.
- Fahrurrozi, F., dkk. (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), 870–879.
- Fastawa, D., & Husniyah, H. (2022). Pengaruh model pembelajaran *Explicit Instruction* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 25 Paciran. *JMP: Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 2(1), 63–74.
- Fuadah, D., dkk. (2025). Analisis faktor penghambat kreativitas siswa dalam pembelajaran SBdP kelas V-B SDN Banyuajuh 3 Bangkalan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 2345–2352.
- Hafizah, N., et al. (2025). Identifikasi variabel penelitian, jenis sumber data dalam penelitian pendidikan. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 3(2), 586–596.
- Hakim, A. R. (2023). Konsep landasan dasar pendidikan karakter di Indonesia. *Journal on Education*, 6(1), 2361–2373.
- Khonifah, F., & Fattah, A. (2023). Penerapan model pembelajaran *Explicit Instruction* untuk meningkatkan hasil belajar PAI materi keserasian antara gerakan dan bacaan shalat siswa kelas III SD Negeri 1 Donomulyo. *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(3), 199–207.
- Mar, A., Mar'atin, A., & Afifah, L. N. (2022). Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui metode pembelajaran *loose part*. *Wisdom: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 61–73.
- Meilyani, M., Nasution, M. A., & Wandani, R. R. (2023). Karakteristik mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK). *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(2), 4476–4486.
- Novelni, D., & Sukma, E. (2021). Analisis langkah-langkah model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar menurut pandangan para ahli. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1).
- Opida, S., & Oktaviani, H. (2024). Upaya meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dengan memanfaatkan lingkungan sekolah. *Dirasah*, 7(2), 382–392.
- Padesa, K., et al. (2024). Analisis peran pendidikan dalam meningkatkan kualitas dan keterampilan sumber daya manusia di Indonesia. *Journal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 4(1), 35–41.
- Rais, S. S., Sugiyamin, & Susanto, M. R. (2022). Peningkatan keterampilan menyungging melalui metode *Explicit Instruction* pada mata pelajaran tatah sungging di kelas XI B Kriya Kreatif Kulit dan Imitasi SMK Negeri 5 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 7(2), 1–18.
- Rukoyah, S., Nursobah, A., & Jaelani, I. (2025). Analisis peran pembelajaran seni rupa dalam mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar. *Jurnal Intisabii*, 3(1), 94–108.
- Saad, R., Andriani, A. A., & Kurniawan, E. (2025). Penerapan model pembelajaran *Explicit Instruction* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Education and Development*, 13(3), 604–609.
- Sari, M., & Rosidah, A. (2023). Implementasi model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar IPS SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 8–17.
- Sary, I. P., Zainal, Z., & Hakim, A. (2023). Penerapan model pembelajaran *Explicit Instruction* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Maccayya Journal: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 12–18.
- Siskowati, E., & Prastowo, A. (2022). Pembentukan kreativitas melalui pembelajaran SBdP kelas III pada materi seni. *Jurnal Pedagogos: Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 42–47.
- Sutomo, F. G., Rasida, M., & Aini, Q. (2024). Pemahaman karakteristik peserta didik dalam mengoptimalkan pembelajaran. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan (JKPPK)*, 2(4), 60–72.
- Waruwu, M., et al. (2025). Metode penelitian kuantitatif: Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917–932.
- Winanda, M. B., Hasibuan, A. F., & Batu Bara, M. I. M. (2023). Analisis faktor pendukung dan penghambat pembelajaran terhadap siswa/i MIN 1 Labuhanbatu Selatan. *Effect: Jurnal Kajian Konseling*, 2(2), 92–95.