

Pembelajaran P5 Berbantuan E-Modul Proyek Berbasis Kearifan Lokal Bulusan Kudus untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa

Tauffiqul Lutfiah^{1✉}, Much Arsyad Fardani² & Ika Ari Pratiwi³

^{1✉}Universitas Muria Kudus, lutfiyahtauffiqul@gmail.com, Orcid ID: [0009-0001-6985-7999](https://orcid.org/0009-0001-6985-7999)

²Universitas Muria Kudus, arsyad.fardani@umk.ac.id, Orcid ID: [0000-0002-8926-9895](https://orcid.org/0000-0002-8926-9895)

³Universitas Muria Kudus, ika.ari@umk.ac.id, Orcid ID: [0000-0003-3869-2295](https://orcid.org/0000-0003-3869-2295)

Article Info

History Articles

Received:

Jan 2025

Accepted:

Feb 2025

Published:

Mar 2025

Abstract

Implementation of P5 in elementary schools often encounters errors that are manifested by the use of P5 modules without considering the achievement of dimensions, elements, and sub-elements. This condition causes the implementation of P5 not to be carried out optimally. The limitations of project modules that are not in accordance with student characteristics are obstacles in learning, resulting in decreased creativity. This study aims to determine the increase in student creativity in P5 learning with the help of e-module project media based on local wisdom of the Bulusan Kudus tradition. This study used One Group Pre-test-Post-test with 19 fifth-graders as research subjects. Data collection techniques in this study were tests and non-tests in the form of questionnaires, interview sheets, observations and documentation. The data analysis techniques used were quantitative and qualitative. The results of this study showed an increase in student creativity. This is evidenced by the average pre-test results of students 44.57 and after 86.67 there was an increase of 42.10 percent. The N-gain score results showed a value of 0.77 in the high category and an N-gain percentage of 77.34% with effective criteria. Based on the research results, it can be concluded that the use of the P5 E-Module based on local wisdom of the Bulusan Kudus tradition is declared effective and is able to increase student creativity. These results can be used as a reference for the utilisation of alternative media in similar learning on other topics or projects.

Keywords:

P5 E-Module, Bulusan Kudus Local Wisdom, Creativity, Digital Media

How to cite:

Lutfiyah, T., Fardani, M. A., & Pratiwi, I. A. (2025). Pembelajaran P5 berbantu e-modul proyek berbasis kearifan lokal Bulusan Kudus untuk meningkatkan kreativitas siswa. *Didaktika*, 5(1), 15-32.

Info Artikel

Riwayat Artikel

Dikirim:

Feb 2024

Diterima:

Feb 2024

Diterbitkan:

Mar 2024

Abstrak

Pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) di sekolah dasar sering sekali ditemui kesalahan yang diwujudkan dengan penggunaan modul P5 tanpa memperhatikan capaian dimensi, elemen, dan sub-elemen. Kondisi ini menyebabkan implementasi P5 tidak terlaksana dengan optimal. Keterbatasan modul proyek yang tidak sesuai dengan karakteristik siswa ini menjadi hambatan dalam pembelajaran sehingga berakibat penurunan kreativitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran P5 dengan berbantuan media e-modul proyek berbasis kearifan lokal tradisi Bulusan Kudus. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan One Grup Pre-test Post-test dengan subyek penelitian kelas V yang berjumlah 19 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes dan non tes berupa angket, lembar wawancara dan observasi serta dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata hasil pre-test siswa 44,57 dan setelahnya 86,67 terjadi peningkatan sebesar 42,1 %. Hasil N-gain score menunjukkan nilai sebesar 0,77 berkategori tinggi dan N-gain persen 77,34% dengan kriteria efektif. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan E-Modul P5 berbasis kearifan lokal tradisi Bulusan Kudus dinyatakan efektif dan mampu meningkatkan kreativitas siswa. Hasil ini dapat dijadikan rujukan pemanfaatan media alternatif dalam pembelajaran sejenis pada topik atau proyek lainya.

Kata Kunci:

E-Modul P5, Kearifan Lokal Bulusan Kudus, Kreativitas, Media Digital

Cara mengutip:

Lutfiyah, T., Fardani, M. A., & Pratiwi, I. A. (2025). Pembelajaran P5 berbantu e-modul proyek berbasis kearifan lokal Bulusan Kudus untuk meningkatkan kreativitas siswa. *Didaktika*, 5(1), 15-32.

PENDAHULUAN

Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) merupakan salah satu program dalam Kurikulum Merdeka yang bertujuan menanamkan nilai-nilai karakter serta mengembangkan keterampilan abad 21, termasuk kreativitas. Lestari & Zakiah (2019) mengatakan bahwa kreativitas ditandai oleh adanya motivasi yang tinggi, rasa ingin tahu yang besar, ketertarikan terhadap tugas yang kompleks, keberanian dalam menghadapi risiko, ketangguhan untuk tidak mudah menyerah, apresiasi terhadap keindahan, kemampuan melihat sisi humor, keinginan untuk terus mengeksplorasi hal-hal baru, serta sikap menghargai diri sendiri dan orang lain, Kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang siswa kemampuan khusus untuk berpikir tentang berbagai macam hal dan inovatif dari yang asli (Kobsiripat, 2015). Kreativitas merupakan salah satu luaran dari dimensi kreatif pada P5 yang mampu mendorong siswa untuk menghadapi tantangan nyata yang memicu pemecahan masalah secara kreatif dan memungkinkan eksplorasi ide secara mandiri. Kolaborasi dalam proyek mendorong pertukaran gagasan yang inovatif, sementara refleksi selama proses pembelajaran membantu siswa memperbaiki dan mengembangkan ide-ide baru. Demikian pula dengan luaran pembelajaran berbasis proyek yang ada di Sekolah Dasar yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara aktif dan eksploratif. Oo et al. (2024) juga menyoroti pembelajaran berbasis proyek yang mampu mendorong peserta didik dalam kreativitas dan inovasi yang memiliki hubungan yang selaras. Kemampuan ini menjadi semakin penting di era Society 5.0, di mana siswa dituntut untuk berpikir inovatif dan adaptif dalam menghadapi tantangan berbasis teknologi dan informasi yang terus berkembang (Jerebine et al., 2024).

Dewasa ini pembelajaran berbasis proyek pada P5 yang memiliki capaian luaran kreativitas yang merupakan elemen penting yang menjadi muatan keterampilan yang harus dimiliki peserta didik mengalami hambatan dikarenakan beberapa faktor salah satunya yakni penggunaan media yang tidak sesuai dengan kebutuhan siswa. Sering dijumpai bahwa pelaksanaan P5 di Sekolah Dasar kurang mengindahkan capaian dimensi, elemen dan sub elemen serta panduan dalam pengembangan modulnya sehingga siswa kurang optimal dalam mencapai luaran yang diharapkan. Integrasi media pembelajaran berbasis digital merupakan salah satu jawaban yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut hal ini dikarenakan dengan media digital termuat berbagai tipe konten pembelajaran didalamnya salah satunya yakni konsep permainan memungkinkan yang mendukung perolehan pengetahuan dan kreativitas siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan melakukan penyesuaian berdasarkan tingkat keterampilan dan gaya belajarnya sendiri (Irgens et al., 2024). Selaras dengan Fardani (2023) yang mengatakan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi.

Penelitian oleh Sakti et al. (2024) menunjukkan bahwa hanya sekitar 40% sekolah di Indonesia telah mengintegrasikan pendidikan karakter dan pembelajaran berbasis kearifan lokal secara penuh. Kendati demikian, masih minim penelitian yang mengembangkan e-modul digital berbasis kearifan lokal untuk mendukung pembelajaran perihal ini dikarenakan minimnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran dalam ranah ini yakni modul proyek P5 berbasis digital yang menyebabkan hambatan dalam mendukung pembelajaran kreatif sehingga hasil luaran capaian siswa tidak optimal. Dalam perspektif konstruktivis sosial dan teori sosiokultural, kreativitas dipandang sebagai kompetensi penting dalam pembelajaran abad ke-21 yang dapat diilhami, diajarkan, dan dikembangkan melalui peran aktif guru. Studi menunjukkan bahwa guru memiliki peran strategis dalam membentuk kepribadian, pengetahuan, serta kreativitas siswa melalui proses pengajaran yang berpusat pada siswa dan inovatif dengan

menggunakan media pembelajaran (Swanzy-Impraim et al., 2023), dengan pendekatan yang mendukung aktivitas kreatif, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendorong pengembangan kreativitas sebagai aspek penting dalam pendidikan global.

E-modul digital merupakan salah satu produk media digital yang memungkinkan penyampaian materi pembelajaran yang fleksibel yang dapat diakses oleh semua siswa, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus, sehingga mendukung prinsip inklusivitas. Penggunaan media digital berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan kemandirian belajar dan mampu mengasah kreativitas siswa (Rahmawati et al., 2022). Integrasi pembelajaran berbasis teknologi digital yang dikorelasikan dengan kearifan lokal setempat menjadi hal krusial yang perlu diterapkan melihat kondisi peserta didik di SDN 3 Hadipolo yang kurang memahami budaya dan kearifan lokal Bulusan Kudus yang terlihat pada saat peneliti melaksanakan observasi dimana situs kebudayaan yang ada kurang terawat dan pada saat istirahat sekolah, para siswa banyak yang mengotori situs kebudayaan tersebut dengan membuang sampah sembarangan atau sekedar jait atau mengotori situs kebudayaan Bulusan Kudus, tak hanya itu permasalahan lain yang ditemukan yakni minimnya kreativitas siswa dalam pembuatan produk kreatif salah satunya ditinjau dalam pembelajaran kokurikuler P5 yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata kelas yang rendah, oleh karena itu penting sekali diterapkan media E-Modul P5 berbasis kearifan lokal Bulusan Kudus agar dapat memadukan konten berbasis budaya lokal, seperti tradisi Bulusan Kudus melalui pendekatan digital dan luaran kreativitas, sehingga mampu membentuk siswa yang tidak hanya mendapatkan pemahaman tentang materi akademik tetapi juga terlibat dalam pelestarian warisan budaya melalui pembuatan karya kreatif (Dewinta et al., 2021). Dengan cara ini, e-modul tidak hanya menyediakan pembelajaran yang adil dan berkualitas, tetapi juga menyiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan global sekaligus menjaga nilai-nilai budaya yang berharga melalui pembuatan karya seni kreatif.

Penelitian terkait penggunaan media digital berupa flipbook yang digunakan untuk E-Modul P5 pernah dilakukan oleh Pangaribuan (2023) dengan kategori layak dan praktis. Demikian pula dalam penelitian Susilawati et al. (2022) Pengembangan media flipbook yang terintegrasi dengan keunggulan lokal pada tema kewirausahaan dengan kategori layak efektif untuk digunakan. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Julaidar et al. (2024) dengan mengembangkan e-modul berbasis kearifan lokal dengan kategori layak dan efektif. Penelitian lain juga dilakukan oleh Novianto et al. (2018) dan Rakhmayanti et al. (2018) yang menghasilkan keefektifan yang mampu meningkatkan kreativitas siswa. Penelitian sebelumnya belum menyorot pada konteks kearifan lokal berupa situs kebudayaan maupun tradisi sehingga dalam penelitian ini peneliti membawa kebaruan berupa pengembangan konten tradisi dan kearifan lokal guna menunjang pembelajaran peserta didik dalam mengoptimalkan luaran kreativitas siswa melalui proyek-proyek yang termuat didalamnya.

Merujuk pada latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa E-Modul P5 berbasis kearifan lokal Bulusan Kudus guna diterapkan kepada siswa hal ini bertujuan untuk melihat seberapa efektifkah media E-Modul P5 dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana memperkenalkan dan melestarikan budaya serta kearifan lokal yang ada di lingkungan sekitar. Pemanfaatan proyek P5 sebagai pendekatan, e-modul ini diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk lebih memahami, menghargai, dan mengambil inspirasi dari situs kebudayaan serta tradisi Bulusan. Hasil akhirnya adalah peserta didik mampu menghasilkan produk-produk kreatif

yang tidak hanya inovatif, tetapi juga selaras dengan nilai-nilai budaya lokal Bulusan Kudus yang relevan dan bermakna.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan *One grup pre-test post-test*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas peserta didik setelah diberikan perlakuan media E-modul P5 berbasis kearifan lokal Bulusan. Sampel yang digunakan peneliti pada penelitian ini termasuk kedalam sampel total atau sampel sensus berjumlah 19 siswa dikarenakan sampel yang diambil peneliti kurang dari 30 responden. Data dikumpulkan ketika pembelajaran P5 berlangsung untuk menganalisis kebutuhan berupa, 1) analisis kebutuhan pelaksanaan P5, 2) analisis kebutuhan kreativitas siswa dan 3) analisis kebutuhan media. Sumber data pada analisis kebutuhan didapatkan peneliti melalui wawancara yang dilakukan kepada wali kelas 5 SDN 3 Hadipolo, kepala dusun Sumber selaku narasumber yang mengerti sejarah dari adanya tradisi dan kebudayaan Bulusan Kudus serta 2 siswa kelas 5.

Peneliti menggunakan 19 siswa guna memperoleh data mengenai hasil nilai yang didapatkan siswa pada *pre-test* dan *post-test* pembuatan karya kreatif pada proyek P5. Dalam menilai tingkat kreativitas siswa peneliti menggunakan pengamatan yang dibantu dengan 3 tim penilai serta menggunakan angket dengan jumlah 8 pertanyaan yang disesuaikan dengan indikator kreativitas. Alternatif jawaban menggunakan skala likert rentang skor 1-4 dengan rincian: 1 (Kurang Baik); 2 (Cukup Baik); 3 (Baik); dan 4 (Sangat Baik).

Teknik pengumpulan data kualitatif melibatkan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memperhatikan perilaku, interaksi, lingkungan, dan kegiatan penilaian kreativitas siswa yang merujuk pada aspek indikator kreatif yang dikemukakan oleh Guilford dan Torrance yang mengungkapkan bahwa aspek produk kreatif yang berhubungan dengan psikomotorik siswa dapat dinilai melalui 1) Kefasihan atau produk ide; 2) Fleksibilitas (produk yang dihasilkan dari ide yang ideasional); 3) Orisinalitas (Produk produk berasal dari ide yang tidak biasa); 4) Elaborasi (Kegigihan dalam memperkenalkan detail produk). Guna menilai aspek afektif siswa dalam pembuatan karya kreatif digunakan indikator: 1) Rasa keingintahuan; 2) Bersikap merasa tertantang; 3) Berani mengambil resiko. Pengumpulan data kualitatif dilakukan melalui wawancara bertujuan untuk mendapatkan jawaban, sikap, persepsi, dan pemahaman terkait dengan kearifan lokal Bulusan Kudus.

Dokumentasi mencakup jenis dokumen, isi, konteks, dan keberadaan dengan penekanan pada keaslian, kejelasan, relevansi dengan penelitian, dan kelengkapan. Dengan pengembangan indikator, aspek, dan kriteria yang tepat, peneliti dapat memperoleh data yang komprehensif dan relevan sesuai dengan tujuan penelitian. Data kualitatif yang sudah dikumpulkan kemudian dihubungkan dengan data kuantitatif melalui hasil *pre-test* dan *post-test* yang mana interpretasi nilai didasarkan dengan indikator kreativitas pada pembuatan karya kreatif. Penilaian keefektifan media dan nilai peningkatan kreativitas siswa didasarkan pada nilai N-Gain. Berikut akan disertakan interpretasi nilai kreativitas peserta didik.

Tabel 1. Interpretasi Hasil Nilai Kreativitas Siswa

Rentang Skor (100%)	Kategori Kreativitas
81-100	Sangat Kreatif
61-80	Kreatif

41-60	Cukup Kreatif
21-40	Kurang Kreatif
0-20	Tidak Kreatif

Teknik analisis data yang digunakan peneliti yakni 1) Validitas; 2) Normalitas; 3) T-Test; 4) N-Gain. Untuk menentukan normalitas, T-Test dan N-Gain peneliti menggunakan SPSS IBM versi 25, sedangkan untuk menentukan hasil dari skor angket peneliti menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Jumlah skor} = \frac{\sum s}{s_{\max}} \times 100\%$$

Keterangan:

- X = Hasil yang didapat
- $\sum s$ = Jumlah Skor yang didapat
- s_{\max} = Jumlah Skor maksimal

Sumber: (Sugiyono, 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti dengan menggunakan perlakuan media E-Modul P5 berbasis kearifan lokal tradisi Bulusan Kudus memiliki hasil bahwasannya media E-Modul P5 berbasis Kearifan Lokal Bulusan Kudus dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Peserta didik mengungkapkan bahwa E-Modul P5 memudahkan dalam belajar dan dapat diakses dengan mudah. Namun, peserta didik menyampaikan bahwa penggunaan smartphone untuk mengakses E-Modul P5 mengalami hambatan pada keterbatasan pada jaringan internet yang kurang memadai. "Kami senang menggunakan E-Modul P5 Bulus ini kak karena warnanya menarik dan bisa mengakses *Quiz* serta video, kami senang belajar dengan menggunakan video-video ini tapi kalau jaringannya jelek ini lemot sekali," ujar. Meskipun demikian persentase skor mengenai kemudahan dalam penggunaan media E-Modul P5 berbasis kearifan lokal mendapatkan hasil 96% hal ini mengindikasikan bahwa hambatan yang ditemui siswa pada saat penggunaan e-modul P5 berbasis kearifan lokal Bulusan Kudus tidak begitu besar.



Gambar 1. (a) Siswa Melukis Mengenai Kearifan Lokal Bulusan (b) Siswa Melaksanakan Uji Skala luas dengan Mengamati Kolam Bulus pada Situs Kebudayaan Bulusan

Menurut wali kelas V yaitu Ibu Ana mengatakan bahwa pembelajaran yang terintegrasi dengan budaya atau kearifan lokal dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya daerah. "Anak-anak menjadi lebih antusias saat kami mengaitkan pelajaran dengan tradisi Bulusan. Hal ini terlihat saat mba Fia melaksanakan pembelajaran di situs kebudayaan Bulusan, peserta didik sangat antusias dan aktif, saat diberikan tugas melukispun juga mereka sangat antusias" ungkapnya. Beliau juga menekankan pentingnya integrasi dimensi kreativitas yang memang perlu digencarkan mengingat rendahnya nilai kreativitas siswa pada aspek pembuatan produk P5. "Dengan adanya e-modul berbasis tradisi Bulusan, siswa dapat memunculkan berbagai ide kreatif, seperti membuat lukisan pada proyek P5 dan mereka sangat percaya diri maju ke depan kelas mempresentasikan produk mereka saya melihatnya dari kejauhan saat mba Fia melaksanakan penelitian disini mereka banyak melukis bulus dengan demikian saya harap peserta didik memiliki rasa empati untuk menjaga keadaan lingkungan sekitar termasuk situs Bulusan dan hewan yang ada di area tersebut agar tetap bersih dan ada. Saya harapkan kreativitas anak dapat muncul setelah ini," jelas Ibu Ana. Hasil wawancara ini menunjukkan bahwa pengembangan e-modul berbasis tradisi lokal tidak hanya memperkaya pembelajaran, tetapi juga mendukung penguatan karakter siswa dalam dimensi kreativitas sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Selain hasil wawancara dan hasil ini diperoleh peneliti melalui analisis nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik pada saat menggunakan media e-modul P5 berbasis kearifan lokal tradisi Bulusan Kudus. Peneliti menggunakan soal penugasan pembuatan proyek guna melihat kemampuan awal kreativitas siswa melalui produk kreatif berupa lukisan pada media kertas sketch book yang di cat menggunakan cat akrilik yang kemudian hal ini nantinya akan dihias guna memperindah detail dari produk tersebut, untuk penugasan ini dilakukan pada saat uji skala terbatas dan untuk uji skala luas peserta didik akan melukis pada media kanvas totebag Berikut merupakan hasil rekapitulasi nilai *pre-test* dan *post-test* kreativitas siswa pada uji skala terbatas dan uji skala luas. Berikut akan disajikan nilai *pre-test* dan *post-test* siswa kelas 5 pada uji skala terbatas.

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kreativitas Siswa pada Uji Skala Terbatas

No	Nama Siswa	Nilai			
		<i>Pre-test</i>	Kategori	<i>Post-test</i>	Kategori
1.	ABZ	56,25	Cukup Kreatif	90,62	Sangat Kreatif
2.	NKU	56,25	Cukup Kreatif	93,75	Sangat Kreatif
3.	SA	25,00	Kurang Kreatif	81,25	Sangat Kreatif
4.	DS	37,50	Kurang Kreatif	81,25	Sangat Kreatif
5.	BTA	43,75	Cukup Kreatif	90,62	Sangat Kreatif
Skor Tertinggi		56,25		93,75	
Skor Terendah		25,00		81,25	
Rata-rata		43,75		87,5	
Persentase rata-rata		43,75%		87,5%	

Diketahui bahwa nilai *pre-test* peserta didik menunjukkan nilai terendah sebesar 25,00 dan nilai tertinggi sebesar 56,25, dengan rata-rata sebesar 43,75. Hasil kreativitas ini tentu berbanding

terbalik dengan dengan hasil *pre-test* dan *post-test* siswa setelah diberikan perlakuan peneliti dimana skor terendah peserta didik memperoleh skor 81,25 dan skor tertinggi 93,75 bila ditinjau dari rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* siswa setelah diberikan perlakuan yakni nilai *pre-test* 43,75 dan *post-test* 87,5 dengan perolehan perbadaan skor 43,75. Demikian dapat disimpulkan bahwa media E-Modul P5 dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Selanjutnya akan dilaksanakan uji skala luas untuk melihat peningkatan kreativitas siswa secara menyeluruh, berikut akan disajikan tabel hasil rekapitulasi *pre-test* dan *post-test* terhadap 19 siswa di SDN 3 Hadipolo.

Tabel 3. Rekapitulasi Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kreativitas Siswa pada Uji skala Luas

No	Nama Siswa	<i>Pre-test</i>	Kategori Kreativitas	<i>Post-test</i>	Kategori Kreativitas
1.	AJS	71,87	Kreatif	100,00	Sangat Kreatif
2.	BMM	43,75	Cukup Kreatif	81,25	Sangat Kreatif
3.	CAQ	37,50	Kurang Kreatif	75,00	Kreatif
4.	FRS	56,25	Cukup Kreatif	90,62	Sangat Kreatif
5.	FLQ	56,25	Cukup Kreatif	93,75	Sangat Kreatif
6.	KZ	25,00	Kurang Kreatif	81,25	Sangat Kreatif
7.	MFZA	34,37	Kurang Kreatif	81,25	Sangat Kreatif
8.	MIR	34,37	Kurang Kreatif	84,38	Sangat Kreatif
9.	MKA	50,00	Cukup Kreatif	87,50	Sangat Kreatif
10.	MRA	46,87	Cukup Kreatif	81,25	Sangat Kreatif
11.	NN	40,62	Cukup Kreatif	81,25	Sangat Kreatif
12.	NI	25,00	Kurang Kreatif	78,12	Kreatif
13.	RAP	37,50	Kurang Kreatif	81,25	Sangat Kreatif
14.	SPP	25,00	Kurang Kreatif	81,25	Sangat Kreatif
15.	SBA	71,87	Kreatif	96,87	Sangat Kreatif
16.	SKN	50,00	Cukup Kreatif	90,62	Sangat Kreatif
17.	SSS	40,62	Kurang Kreatif	100,00	Sangat Kreatif
18.	SSA	56,25	Cukup Kreatif	90,62	Sangat Kreatif
19.	MAA	43,75	Cukup Kreatif	90,62	Sangat Kreatif
Skor Tertinggi			71,87		100,00
Skor Terendah			25,00		75,00
Rata-rata			44,57		86,67
Persentase			44,57%		86,67%

Berdasarkan hasil uji coba skala luas untuk meningkatkan kreativitas siswa pada tabel diatas diketahui bahwa nilai *pre-test* sebelum diberikan perlakuan oleh peneliti menunjukkan skor terendah atau minimum sebesar 25,00 dan skor tertinggi atau maksimum sebesar 71,87 dan rata-rata kelas secara klasikal sebesar 44,57 dengan persentase 44,57% apabila ditinjau dari indikator kreativitas rata-rata kelas dengan perolehan nilai sebesar 44,57 termasuk kedalam kategori cukup kreatif. Nilai *post-test* yang dihasilkan siswa pada pembuatan proyek P5 pada e-modul berbasis

kearifan lokal tradisi Bulusan Kudus yang dikembangkan peneliti menghasilkan nilai signifikan yang mana skor terendah atau minimum sebesar diperoleh 75,00 dengan kategori kreatif dan skor tertinggi sebesar 100,00 dengan kategori sangat kreatif, perolehan skor rata-rata kelas secara klasikal pada uji skala luas sebesar 86,67 dengan persentase 86,7% dengan kategori sangat kreatif. Demikian dapat disimpulkan bahwa perbandingan rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* pada uji skala luas mengalami peningkatan sebesar 42,1%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran E-Modul P5 berbasis kearifan lokal tradisi Bulusan Kudus mampu membantu meningkatkan nilai kreativitas siswa. Selanjutnya guna mengetahui gain atau peningkatan yang dilihat dari hasil nilai kreativitas rata-rata kelas serta gain per indikator kreativitas yang didapatkan peserta didik, maka peneliti menggunakan uji prasyarat dengan melihat kriteria pengambilan keputusan pada nilai alpha atau derajat signifikansi yang telah ditentukan pada setiap uji tes menggunakan aplikasi SPSS IBM Versi 25, berikut merupakan hasil analisis normalitas, T-test, dan N-Gain.

Tabel 4. Hasil Analisis Uji Normalitas

	Test of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-Test	0.103	19	0.200	0.941	19	0.278
Post-Test	0.241	19	0.005	0.908	19	0.069

Berdasarkan output hasil SPSS IBM 25 pada Tabel diatas, diketahui bahwa nilai signifikansi untuk uji normalitas *pre-test* sebesar 0,278 dan nilai signifikansi untuk uji normalitas *post-test* sebesar 0,069. Karena kedua nilai signifikansi tersebut $> 0,05$, maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Shapiro-Wilk, dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh berdistribusi normal. Hasil ini menunjukkan bahwa data yang digunakan memenuhi asumsi normalitas, sehingga analisis statistik lanjutan dapat dilakukan dengan metode parametrik. Setelah dilakukan uji normalitas guna mengetahui apakah data tersebar normal ataukah tidak, maka langkah selanjutnya yaitu menghitung data secara analitik dan menentukan apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil nilai kreativitas baik sebelum maupun sesudah diberikan perlakuan menggunakan media e-modul P5 berbasis kearifan lokal tradisi Bulusan Kudus dengan menggunakan uji T-test. Berikut dapat dilihat melalui Tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Analisis T-Test

	Paired-Sample T Test							
	Mean	Std. Dev	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pre-Test_Post-Test	-42.105	9.681	2.221	-46.771	-37.439	-18.958	18	0.000

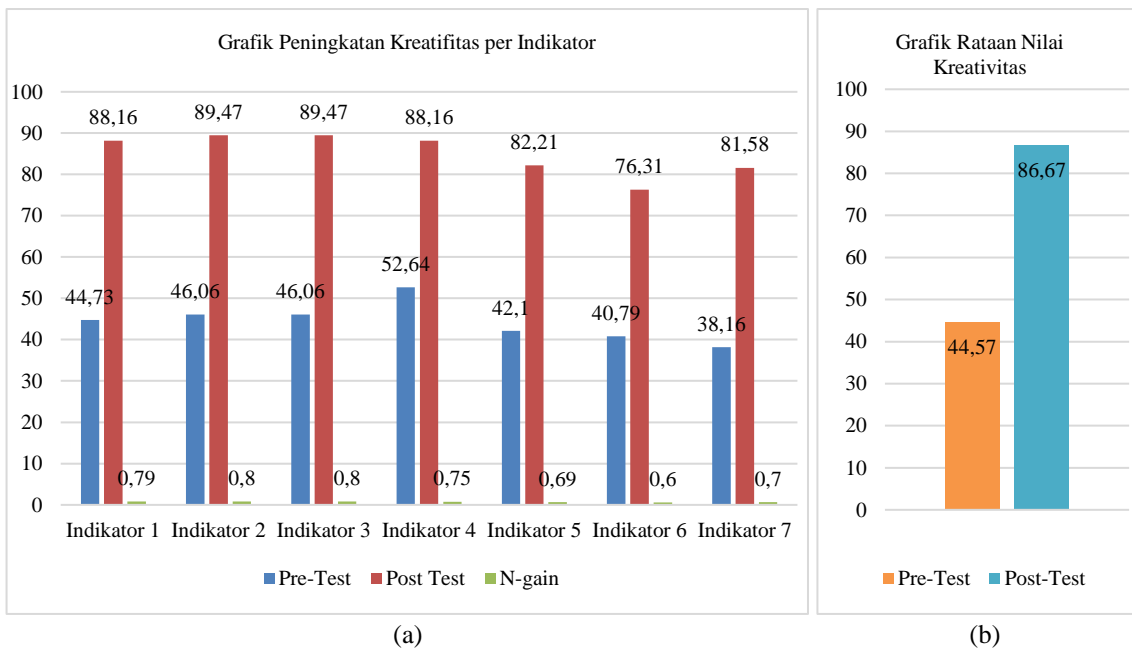
Berdasarkan Tabel 5 diatas, hasil uji Paired-Sample T-test dengan menggunakan SPSS IBM 25, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi memperoleh 0,000 yang berarti hasil nilai sig.

(0,000) < 0,005 sehingga H_0 ditolak, dan H_a diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan segi kreativitas siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media E-Modul P5 berbasis kearifan lokal tradisi Bulusan Kudus.

Tabel 6. Analisis Hasil Uji N-gain di Setiap Indikator Kreativitas Siswa

No	Indikator Kreativitas	Pre-test	Post-test	Peningkatan Nilai	N-Gain Score	Kategori
1.	Rasa Keingintahuan	44.73	88.16	43.43	0.79	Tinggi
2.	Bersikap merasa tertantang	46.06	89.47	43.41	0.80	Tinggi
3.	Berani mengambil resiko	46.06	89.47	43.41	0.80	Tinggi
4.	Kefasihan	52.64	88.16	35.52	0.75	Tinggi
5.	Fleksibilitas	42.10	82.21	40.11	0.69	Sedang
6.	Orisinalitas	40.79	76.31	35.52	0.60	Sedang
7.	Elaborasi	38.16	81.58	43.42	0.70	Sedang

Berdasarkan Tabel 6 diatas dapat diketahui bahwa indikator kreativitas rasa keingintahuan yang terdapat pada pernyataan nomor 1 dan 2 pada angket (Indikator1) mengalami peningkatan N-Gain sebesar 0,79, dengan kategori "Tinggi". Indikator kreativitas aspek bersikap merasa tertantang (Indikator 2) yang terdapat pada pernyataan nomor 3 pada angket menunjukkan peningkatan N-Gain sebesar 0,80, dengan kategori "Tinggi". Indikator berani mengambil resiko (Indikator 3) yang terdapat pada pernyataan nomor 4 pada angket juga mengalami peningkatan N-Gain sebesar 0,80, dengan kategori "Tinggi". Berikut akan disajikan grafik rekapitulasi hasil nilai kreativitas siswa per indikator baik sebelum maupun setelah diberikan perlakuan media E-Modul P5 berbasis kearifan lokal Bulusan Kudus.



Gambar 2. (a) Analisis Perbedaan *Pre-test* dan *Post-test* Serta N-Gain Per Indikator Kreativitas, (b) Rataan Hasil Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kreativitas

Diketahui bahwa indikator kefasihan yang terdapat pada pernyataan nomor 5 pada angket mengalami peningkatan N-Gain sebesar 0,75, dengan kategori "Tinggi". Indikator fleksibilitas (Indikator 4) yang terdapat pada pernyataan nomor 6 pada angket mengalami peningkatan N-Gain sebesar 0,69, dengan kategori "Sedang". Indikator orisinalitas yang terdapat pada pernyataan nomor 7 (Indikator 6) pada angket mengalami peningkatan N-Gain sebesar 0,60, dengan kategori "Sedang". Sementara itu, indikator elaborasi (Indikator 7) yang terdapat pada pernyataan nomor 8 pada angket menunjukkan peningkatan N-Gain sebesar 0,70, dengan kategori "Sedang".

Secara keseluruhan, rata-rata perolehan N-Gain *score* dari seluruh indikator adalah 0,73, dengan kategori keefektifan "Tinggi". Hasil ini menunjukkan bahwa media e-modul P5 berbasis kearifan lokal tradisi Bulusan Kudus dinilai efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas V SDN 3 Hadipolo. Berdasarkan hasil analisis N-Gain pada setiap indikator, diketahui bahwa indikator dengan nilai N-Gain tertinggi adalah bersikap merasa tertantang, berani mengambil risiko, dan rasa keingintahuan dengan masing-masing perolehan skor nilai 0,80, 0,80, dan 0,79. Sebaliknya, indikator dengan nilai N-gain terendah adalah orisinalitas, dengan nilai 0,60, yang berada dalam kategori "Sedang". Berdasarkan paparan hasil uji N-Gain diatas maka menunjukkan bahwa penggunaan media e-modul memberikan kontribusi yang signifikan pada peningkatan aspek-aspek tertentu dari indikator kreativitas siswa, terutama pada indikator yang memiliki nilai N-Gain tinggi. Hal ini mendukung kesimpulan bahwa media e-modul P5 berbasis tradisi Bulusan Kudus dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan relevan untuk meningkatkan kreativitas siswa. Berikut merupakan gambar hasil uji analisis N-Gain *Score* dan N-Gain persen secara keseluruhan.

Tabel 7. Hasil Uji Analisis N-Gain *Score* dan N-Gain Persen Secara Keseluruhan

Descriptive Statistics					
	N	Min	Max.	Mean	Std. Deviation
N-Gain Score	19	0.60	1.00	0.773	0.10767
N-Gain Percent	19	60.00	0.005	77.343	10.7669
Valid N (listwise)	19				

Berdasarkan Tabel 7 hasil uji N-Gain menggunakan SPSS IBM 25 diatas, dapat diuraikan bahwa rata-rata N-Gain *Score* mendapatkan nilai sebesar 0,7734 dan nilai rata-rata N-Gain persen sebesar 77,3436. Jika dilihat berdasarkan kategori pembagian N-Gain *Score* maka nilai yang diperoleh yakni 0,7734 dinyatakan memiliki keefektifan dengan kategori "Tinggi", karena nilai $0,7734 \geq 0,7$, jika dilihat berdasarkan kriteri Gain pada N-Gain Persen maka nilai yang diperoleh 77,3436 menunjukkan efektivitas dengan kategori "efektif".

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan menggunakan media e-modul berbasis kearifan lokal tradisi Bulusan Kudus pada kelas 5 SDN 3 Hadipolo selama 3 kali pertemuan dengan total 11 JP menunjukkan peningkatan kreativitas peserta didik secara signifikan hal ini dapat ditinjau berdasarkan hasil uji Paired Sample T-test yang menunjukkan nilai sig $(0,000) < 0,005$ sehingga H_0 ditolak, dan H_a diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Hal ini juga didukung dengan data hasil nilai rata-rata pada kegiatan *pre-test* dan *post-test* kreativitas yang meningkat cukup tinggi. Pengintegrasian

E-Modul P5 dengan kearifan lokal berbasis proyek dapat menumbuhkan pengalaman belajar yang berbeda pada diri siswa hal ini dikarenakan siswa mampu belajar secara langsung dengan kondisi lingkungan sekaligus mengerjakan proyek-proyek seni yang menarik sehingga mampu membentuk empati siswa terhadap kesadaran akan menjaga lingkungan dan hewan bulus yang terdapat di situs kebudayaan Bulusan hal ini selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sutiadiningsih et al (2020) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dengan pembentukan karakter (*Character Building*) yang dikembangkan oleh Thomas Lickona (moral knowing, moral feeling, moral action) mampu meningkatkan antusiasme siswa, adanya media E-Modul P5 yang didalamnya ditunjang konten menarik berupa video. *Quiz* dan *games* yang terintegrasi dengan konsep tradisi Bulusan Kudus membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran, video pembelajaran dianggap mampu menstimulus peserta didik untuk belajar dan meningkatkan minat belajarnya hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Fardani (2023) yang mengatakan bahwa media pembelajaran yang termuat konten visual menarik didalamnya mampu meningkatkan interaksi dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. E-modul P5 berbasis kearifan lokal Bulusan Kudus yang memiliki akses video mampu dengan mudah diakses oleh peserta didik dengan mudah karena berbasis web, sehingga dapat digunakan dengan membagikan tautan ke mana saja. Media ini dapat diakses menggunakan semua jenis ponsel Android, laptop, dan PC yang terhubung dengan internet, ditunjang dengan media yang memiliki visual menarik didalamnya dinilai mampu membuat peserta didik lebih tertarik dengan pembelajaran (Utaminingsih et al., 2023).

Diketahui bahwa *N-gain score* pada indikator kreativitas aspek rasa keingintahuan mendapatkan nilai skor sebesar 0,79 hal ini mengindikasikan bahwa $gain > 0,7$ dengan kategori tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa media e-modul P5 berbasis kearifan lokal tradisi Bulusan Kudus efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa pada aspek keingintahuan sehingga sikap afektif peserta didik pada ranah keingintahuan meningkat yang dapat ditinjau melalui aktivitas peserta didik yang selalu menanyakan hal-hal yang belum diketahuinya, terlihat pada saat peneliti melaksanakan proyek P5 pada tahap kontekstualisasi dimana pada tahap ini peserta didik melakukan kunjungan ke situs kebudayaan Bulusan Kudus. Konten dalam E-Modul P5 juga terdapat *Quiz* yang mampu merangsang keingintahuan peserta didik hal ini didukung dengan pendapat Dominguez (dalam Ardianti et al., 2017) yang menunjukkan bahwa mengelompokkan siswa untuk bekerjasama dalam grup akan merangsang sikap peserta didik untuk bekerjasama dengan orang lain sehingga meningkatkan keterlibatan belajar, mendorong kognitif peserta didik untuk berbagi ide-ide dalam menanggapi reaksi oranglain. Perihal ini sejalan dengan pendapat Putra et al. (2016), yang menyatakan bahwa karakteristik rasa ingin tahu adalah dorongan untuk mengetahui banyak hal, yang mampu melatih siswa dalam berpikir lancar. Lebih lanjut, Shin Kim (dalam Scott-Barrett et al., 2023) menyebutkan bahwa rasa ingin tahu mendorong individu untuk terus terlibat dalam perilaku pencarian informasi yang berkelanjutan.

Indikator kreativitas nomor 2, diketahui bahwa *N-Gain score* pada indikator kreativitas aspek merasa tertantang mendapatkan nilai skor sebesar 0,80 hal ini mengindikasikan bahwa $gain > 0,7$ dengan kategori tinggi, hal ini dapat ditinjau dari aktivitas peserta didik yang merasa tertantang dalam menghadapi tugas kreatif setelah diberikan perlakuan pada *post-test*. Karakteristik kreativitas pada siswa untuk selalu merasa tertantang dalam ranah pembuatan produk dapat ditinjau melalui kegiatan pembuatan karya seni berbasis kearifan lokal dalam perihal ini aktivitas siswa adalah membuat proyek kreatif lukisan pada kanvas totebag terkait dengan hewan bulus yang menjadi ikon dari situs kebudayaan Bulusan Kudus hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Purwaningrum et al. (2021) yang mengatakan

bahwasannya pembelajaran yang mengeksplorasi nilai-nilai budaya kearifan lokal dengan luaran proyek berbasis kesenian mampu memupuk rasa tertantang dan kreativitas dalam proses pembuatan produk kreatif (Jerebine et al., 2024).

Indikator kreativitas nomor 3 pada aspek berani mengambil resiko memperoleh hasil nilai N-Gain sebesar 0,80 hal ini mengindikasikan bahwa $gain > 0,7$ dengan kategori tinggi. Sebelum diberikan perlakuan media, peserta didik cenderung cepat menyerah dan takut untuk menuangkan warna. Sikap siswa yang merasa takut dan tidak mau mengambil resiko disebabkan oleh guru atau pendidik yang mana dalam pembelajaran yang dilaksanakan cukup jarang mengajak siswa untuk saling berinteraksi dan belajar secara bersama-sama atau berkelompok antara siswa yang satu dengan siswa lainnya seperti pada pembelajaran kooperatif. Menurut Putri et al. (2023), model pembelajaran kooperatif mampu mendorong siswa untuk berkolaborasi dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru melalui diskusi bersama anggota kelompok sehingga mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa perihal ini mampu memunculkan perasaan senang dan sikap positif terhadap sekolah dan pembelajaran (Halimah et al., 2023), proses pembelajaran yang aktif dan interaktif ini memungkinkan guru untuk memberikan kesempatan bagi anak untuk membuat keputusan dan pengambilan resiko yang kreatif melalui pertanyaan-pertanyaan guru terkait permasalahan apa yang dihadapi siswa memberikan ruang kepada siswa untuk mengutarakan pendapatnya, kepercayaan diri siswa merupakan elemen krusial dalam memupuk kemampuan siswa dalam mengambil resiko intelektual (Scott-Barrett et al., 2023).

Aspek kefasihan pada indikator kreativitas nomor 4 memperoleh hasil N-Gain *score* sebesar 0,75 hal ini mengindikasikan bahwa $gain > 0,7$ dengan kategori tinggi, peserta didik sudah mampu menerapkan aspek kefasihan dalam pembuatan karya kreatif dalam P5 melalui proyek-proyek kreatif yang terintegrasi dengan kearifan lokal tradisi Bulusan Kudus yang dapat diamati pada saat peserta didik mengunjungi situs kebudayaan Bulusan Kudus dimana mereka melakukan investigasi kelompok dan mengerjakan proyek pada e-modul P5. Kefasihan mencakup kelancaran (FLU) dipahami sebagai kemampuan seseorang untuk memunculkan sebanyak mungkin ide guna memecahkan masalah (Romance et al., 2023). Aktivitas peserta didik dengan melakukan investigasi dan memotret keadaan yang terdapat di situs Bulusan Kudus mampu merangsang peserta didik untuk menemukan solusi atas permasalahan yang berguna dalam pembuatan karya kreatif sehingga mampu meningkatkan potensi inovatif yang dimiliki peserta didik (Asbari et al., 2021). Pembelajaran yang melibatkan peserta didik pada kolaborasi investigasi secara berkelompok dinilai mampu meningkatkan kreativitas peserta didik dikarenakan mampu merangsang rasa percaya diri dalam menyelesaikan masalah-masalah praktis (Na et al., 2025).

Aspek fleksibilitas pada indikator nomor 5 memperoleh gain 0,69 hal ini mengindikasikan bahwa $gain 0,3 \geq g \geq 0,7$ kurang dari sama dengan 0,3 dan lebih dari sama dengan 0,7 dengan kategori sedang. Bila ditinjau dari nilai *pre-test* dan *post-test* dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan. Dengan demikian dapat disampaikan bahwa peserta didik sudah mampu menerapkan aspek fleksibilitas dalam pembuatan karya kreatif berupa melukis pada media gambar sketch book dan kanvas totebag, dimana dalam hal ini siswa dilatih untuk memunculkan berbagai macam ide untuk membuat lukisan bertema kearifan lokal Bulusan Kudus serta melukis objek sesuai dengan apa diimajinasikan oleh peserta didik perihal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Putra et al. (2016) yang mengatakan bahwa karakteristik dari aspek fleksibilitas adalah memiliki sifat imajinatif, perihal ini terletak pada kemampuan membayangkan sesuatu yang belum pernah dicoba oleh orang lain. Sikap ini membantu melatih

siswa untuk berpikir fleksibel (*flexibility*), sehingga mereka dapat menghasilkan berbagai gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang beragam serta mampu memahami suatu masalah dari berbagai perspektif. Pengintegrasian kearifan lokal tradisi Bulusan Kudus mampu mengembangkan ide imajinatif peserta didik, perihal ini dapat dilihat pada proyek P5 di tahap pengenalan dan aksi. Pada tahap pengenalan peserta didik akan menjumpai teks cerita rakyat tradisi Bulusan Kudus dengan fitur audio yang dapat diputar, hal demikian mampu merangsang pikiran peserta didik untuk mengimajinasikan asal-usul adanya tradisi Bulusan Kudus sehingga dari proyek ini siswa diharapkan mampu menghargai dan mengenali kearifan lokal di sekitarnya dengan baik mengingat pengetahuan awal peserta didik yang rendah akan kebudayaan Bulusan, hal ini selaras dengan pendapat Shufa (dalam Fajrie et al., 2024) yang menyatakan bahwa pengintegrasian kearifan lokal mampu meningkatkan rasa cinta dan kebanggaan terhadap budaya lokal penting untuk dilakukan. Integrasi kearifan lokal seharusnya mampu memperluas wawasan siswa dengan menginternalisasi nilai-nilai karakter yang membantu mereka dalam menghadapi berbagai tantangan, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah di sisi lain pada tahap aksi, peserta didik akan diberikan peneliti kanvas totebag, cat akrilik, brush serta pallete yang nantinya akan digunakan peserta didik untuk melukis guna menuangkan ide kreatifnya dalam kegiatan melukis hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Lestari et al. (2019) yang mengatakan bahwa pendidikan seni seperti seni rupa dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan kreatif hal ini selaras dengan tujuan pembelajaran berbasis seni adalah pendekatan di mana siswa mengembangkan pemahaman suatu subjek melalui kesenian. Pembelajaran berbasis seni melibatkan penerapan strategi berpikir artistik untuk memahami disiplin lain yang membantu siswa membentuk kebiasaan mental yang mendukung pencapaian konten kurikulum dan perkembangan pembelajaran mereka di masa depan (Escala et al., 2024).

Indikator nomor 6 yakni orisinalitas peserta didik masih kesulitan dalam menuangkan idenya kedalam sebuah media gambar hal ini dikarenakan peserta didik belum begitu memahami tema kearifan lokal yang akan diangkat, sebagian peserta didik mencontek gambar dari temannya hal ini menunjukkan bahwa indikator kreativitas peserta didik pada aspek orisinalitas masih rendah ditunjukkan dengan nilai rata-rata kelas hasil *pre-test* 40,79 dan meningkat pada *post-test* menjadi 76,31. Diketahui bahwa *N-Gain score* pada indikator kreativitas aspek orisinalitas mendapatkan nilai skor sebesar 0,60 hal ini mengindikasikan bahwa $0,3 \leq g < 0,7$ dan diinterpretasikan bahwa gain 0,60 lebih dari sama dengan 0,3 dan kurang dari sama dengan 0,7 dengan kategori sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa media e-modul P5 berbasis kearifan lokal tradisi Bulusan Kudus cukup efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa pada aspek orisinalitas. Hal ini selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh Nikmah et al. (2023) bahwasanya kreativitas seseorang dapat dilihat melalui kemampuan untuk memberikan tanggapan serta menyampaikan pendapat atau gagasan, kemampuan menemukan berbagai solusi atas masalah, kemampuan menciptakan berbagai karya berdasarkan pemikiran sendiri, serta kemampuan mengembangkan ide dan sudut pandang yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain. Namun setelah diberikan perlakuan peneliti menggunakan E-Modul P5 berbasis kearifan lokal Bulusan Kudus hasil nilai siswa pada indikator orisinalitas dapat meningkat hal ini dikarenakan fitur dari E-Modul P5 yang bervariasi dimana dalam proyek berbasis kearifan lokal yang tersaji didalamnya termuat video pembelajaran interaktif pada proyek tahap pengenalan serta berisi audio cerita interaktif adanya fitur demikian membuat peserta didik lebih mudah memahami kearifan lokal Bulusan Kudus, hal ini selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh Yaqin et al. (2023) yang menyatakan bahwa media dalam bentuk video maupun audio mampu merangsang ilmu pengetahuan peserta didik untuk mengingat materi dan berdampak positif terhadap rasa

emosional dan psikomototik anak, dengan demikian hal ini secara tidak langsung akan mendorong anak untuk mengeluarkan ide-ide kreatif yang dimilikinya selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Fajrie et al. (2024) yang mengatakan bahwa siswa lebih menyukai media yang banyak warna, terdapat fitur audio dan bergambar dengan adanya media seperti ini peserta didik dapat lebih fokus dan mudah memahami materi sehingga transfer ilmu pengetahuan dapat berjalan dengan optimal dan mampu merangsang ide-ide kreatif dari peserta didik.

Indikator kreativitas nomor 7 yakni pada aspek elaborasi. Hasil perolehan skor nilai rata-rata kelas pada *pre-test* 38,16 dan meningkat pada *post-test* 81,58. Dapat dikatakan bahwa antara nilai *pre-test* dan *post-test* mengalami peningkatan sebesar 43,32%. Diketahui bahwa N-Gain score pada indikator kreativitas aspek elaborasi mendapatkan nilai skor sebesar 0,70 hal ini mengindikasikan bahwa $0,3 \leq g \leq 0,7$, gain 0,70 lebih dari sama dengan 0,3 dan sama dengan 0,7 dengan kategori sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa media e-modul P5 berbasis kearifan lokal tradisi Bulusan Kudus cukup efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa pada aspek elaborasi. Didukung dengan nilai *pre-test* dan *post-test* dimana terdapat peningkatan yang signifikan oleh karenanya disini dapat disimpulkan bahwa peserta didik sudah mampu mengembangkan gagasan dan ide terkait pembuatan karya kreatif pada lukisan hal tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Susanto (dalam Ulfa et al., 2020) dimana setelah siswa diberikan perlakuan dengan media pembelajaran yang inovatif kemampuan peserta didik akan mengalami peningkatan khususnya dalam aspek elaborasi (memerinci) dimana didalam penelitiannya peserta didik yang telah diberikan perlakuan media mampu menyampaikan detail dari suatu objek gagasan.

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran berbasis digital sangat diperlukan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap keterampilan khususnya kreativitas. E-modul berbasis tradisi Bulusan Kudus terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Integrasi budaya lokal dalam proyek P5 dalam e-modul tidak hanya memperkuat pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga menghasilkan luaran kreativitas yang nyata, seperti karya inovatif dan solusi kreatif terkait pelestarian tradisi Bulusan. Penggunaan E-Modul P5 berbasis kebudayaan Bulusan Kudus ini secara statistik terbukti meningkatkan kreativitas siswa dilihat dari adanya perbedaan kelas eksperimen dan kontrol. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kreativitas dengan nilai gain 0,77 dan N-Gain 77,34%, yang tergolong tinggi dan efektif. Dengan demikian, penerapan E-Modul P5 berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan kreativitas siswa secara optimal. Hasil ini dijadikan rujukan bagi guru untuk mengimplementasikan dan mengembangkan media alternatif berbasis budaya untuk proyek P5. Selanjutnya bagi penelitian selanjutnya landasan teori dan temuan ini dapat dijadikan pijakan dasar untuk mengembangkan variasi alternatif dan menyasar lebih banyak aspek lain dari kemampuan dan hasil belajar siswa serta dampak turunan yang dirasakan oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Ardianti, S. D., Pratiwi, I. A., & Kanzunudin, M. (2017). Implementasi Project Based Learning (PjBL) berpendekatan Science Edutainment terhadap kreativitas peserta didik. *Refleksi Edukatika*, 7(2), 145–150. <https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1225>

- Asbari, M., Prasetya, A. B., Santoso, P. B., & Purwanto, A. (2021). From creativity to innovation: The role of female employees' psychological capital. *International Journal of Social and Management Studies*, 2(2), 66–77. <https://doi.org/10.5555/ijosmas.v2i2.18>
- Dewinta, A., Nur, F., Sri, S., Imaniar, P., & Tahira, A. Z. (2021). Development of teaching material local wisdom-based "Pati" in elementary school. *Asian Pendidikan*, 1(2), 59–64. <https://doi.org/10.53797/aspn.v1i2.10.2021>
- Escala, N., Herrera-Pavo, M. A., Guitert, M., & Romeu, T. (2024). Educational experiences integrating the arts into teaching practice in primary education in Ecuador. *Thinking Skills and Creativity*, 54, 101671. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2024.101671>
- Fajrie, N., Ariyani, V., & Kironoratri, L. (2024). Media belajar digital berbasis kearifan lokal sebagai sumber bacaan dongeng sastra anak. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2262–2275. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.8123>
- Fardani, M. A. (2023). The effectiveness of POKJA (Javanese Script Posters) to introduce Java Script. *Asian Journal of Applied Education (AJAE)*, 2(3), 529–536. <https://doi.org/10.55927/ajae.v2i3.5229>
- Halimah, N., Pratiwi, I. A., Fardani, M. A., & Norazana, M. N. (2023). Teacher perceptions of the implementations independent learning curriculum at Public Elementary School Gembong. *Journal of Social Sciences and Humanities*, 29–35. <https://ejicccm.com/index.php/icccmjssh/article/view/93>
- Irgens, G. A., Bailey, C., Famaye, T., & Behboudi, T. (2024). User experience testing and co-designing a digital game for broadening participation in computing with and for elementary school children. *International Journal of Child-Computer Interaction* 42, 100699. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2024.100699>
- Jerebine, A., Eyre, E. L. J., Lander, N., Duncan, M. J., & Barnett, L. M. (2024). Forces at play: A qualitative study of risk aversion, policy and decision making for children's physically active play in schools. *Health and Place*, 90, 103373. <https://doi.org/10.1016/j.healthplace.2024.103373>
- Julaidar, J., Marsithah, I., & Jannah, M. (2024). Pengembangan e-modul Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) berbasis kearifan lokal pada Fase E. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran (JPPP)*, 5(2), 95–117. <https://doi.org/10.30596/jppp.v5i2.17017>
- Kobsiripat, W. (2015). Effects of the media to promote the scratch programming capabilities creativity of elementary school students. *Procedia–Social and Behavioral Sciences*, 174, 227–232. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.651>
- Lestari, E. A., Fardani, M. A., & Fajrie, N. (2019). Pengaruh model Project Based Learning dengan memanfaatkan limbah plastik untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 10(2), 899–917. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i2.3786>

- Lestari, I., & Zakiah, L. (2019). *Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran*. Erzatama Karya Abadi.
- Na, X., Haron, S. H., Yue, H., & Rui, N. (2025). The effectiveness of CPS+SCAMPER teaching mode and strategies on student creativity. *Thinking Skills and Creativity*, 56, 101758. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2025.101758>
- Nikmah, A., Shofwan, I., & Loretha, A. (2023). Implementasi metode Project Based Learning untuk kreativitas pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4857–4870. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4999>
- Novianto, N. K., Masykuri, M., & Sukarmin, S. (2018). Pengembangan modul pembelajaran fisika berbasis proyek (project based learning) pada materi Fluida Statis untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas X SMA/MA. *INKUIRI: Jurnal Pembelajaran IPA*, 7(1), 81–92. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v7i1.19792>
- Oo, T. Z., Kadyjrov, T., Kadyjrova, L., & Józsa, K. (2024). Design-based learning in higher education: Its effects on students' motivation, creativity and design skill. *Thinking Skill and Creativity*, 53, 101621. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2024.101621>
- Pangaribuan, M. B. (2023). *Pengembangan E-Modul Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Pembuatan Telur Asin untuk Siswa Fase E*. (Undergraduate Thesis). Universitas Jambi. <https://repository.unja.ac.id/57838/>
- Purwaningrum, J. P., Purbasari, I., Rini, G. P., & Fajrie, N. (2021). Double speed electric rotary machine as technology in making remitan crafts. *Journal of Physics: Conference Series*, 1823, 012068. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012068>
- Putra, R. D., Rinanto, Y., Dwiastuti, S., & Irfa'i, I. (2016). Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing pada siswa kelas XI MIA 1 SMA Negeri Colomadu Karanganyar tahun pelajaran 2015/2016. *Proceeding Biology Education Conference*, 13(1), 330–334. <https://jurnal.uns.ac.id/prosbi/article/view/5738>
- Putri, H. K., Pratiwi, I. A., & Masfuah, S. (2023). Model Student Team Achievement Division berbantuan Mind Mapping untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Educatio*, 9(4), 1769–1776. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6153>
- Rahmawati, L., Juandi, D., & Nurlaelah, E. (2022). Implementasi STEM dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif matematis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(3), 2002–2014. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5490>
- Rakhmayanti, R., Hindriana, A. F., & Handayani, H. (2018). Penerapan metode Gallery Walk terhadap kreativitas siswa pada materi pencemaran lingkungan di kelas X. *Quagga: Jurnal Pendidikan dan Biologi*, 10(20), 19–24. <https://doi.org/10.25134/quagga.v10i2.1252>
- Romance, R., Nielsen-Rodríguez, A., Mendes, R. S., Dobado-Castañeda, J. C., & Dias, C. (2023). The influence of physical activity on the creativity of 10 and 11-year-old school children. *Thinking Skills and Creativity*, 48, 101295. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101295>

- Sakti, S. A., Endraswara, S., & Rohman, A. (2024). Revitalizing local wisdom within character education through ethnopedagogy approach: A case study on a preschool in Yogyakarta. *Heliyon*, 10(10), e31370. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e31370>
- Scott-Barrett, J., Johnston, S. K., Denton-Calabrese, T., Mcgrane, J. A., & Hopfenbeck, T. N. (2023). Nurturing curiosity and creativity in primary school classrooms. *Teaching and Teacher Education*, 135, 104356. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104356>
- Sugiyono, S. (2019). *Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung.
- Susilawati, W. O., Anggrayni, M., & Kustina, K. (2022). Pengembangan modul P5 (proyek penguatan profil pelajar pancasila) Fase B tema kewirausahaan di sekolah dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 9799–9812. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1551>
- Sutiadiningsih, A., & Nurlaela, L. Hasan, A. S. K., & Sutadji, E. (2020). The implementation of the good character and project-based learning to improve students' orientation towards task and achievement. *International Journal of Management and Administrative Sciences (IJMAS)*, 4(9), 1–15. <https://www.ijmas.org/4-9/IJMAS-4901-2017.pdf>
- Swanzy-Impraim, E., Morris, J. E., Lummis, G. W., & Jones, A. (2023). Social sciences & humanities open creativity and initial teacher education: Reflections of secondary visual arts teachers in Ghana. *Social Sciences & Humanities Open*, 7(1), 100385. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2022.100385>
- Ulfa, N. A., Fakhriyah, F., & Fardhani, M. A. (2020). Model mind mapping berbantuan media roda putar untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.17509/ebj.v2i1.26555>
- Utaminingsih, S., Susanti, R., & Fajrie, N. (2023). The effectiveness of interactive comic media in science courses. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(9), 7097–7103. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i9.4440>
- Yaqin, I.'A., Hanif, M., & Sutarjo, A. (2023). Penggunaan Media video berbasis Animaker untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran IPA. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(2), 109–124. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v10i2.9384>