

Penerapan Model *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Karya Seni Rupa Daerah Pada Siswa Kelas VA

Agung Pambudi, Suhartono, Tri Saptuti Susiani

Universitas Sebelas Maret, Indonesia
agungpambudi123@student.uns.ac.id

Article History

accepted 12/11/2023

approved 12/12/2023

published 12/01/2024

Abstract

In Industrial Revolution 4.0 Era, competition requires everyone to develop their abilities. Education optimally develops the different potentials that exist within a person, creativity is no exception. The study aimed to: (1) describe the implementation of Project Based Learning to increase student's creativity in local fine arts to fifth grade students of SDN Peniron in academic year of 2022/2023, (2) increase student's creativity in local fine arts through Project Based Learning to fifth grade students of SDN Peniron in academic year of 2022/2023, and (3) describe the obstacles and solutions for implementing the Project Based Learning to increase student's creativity in local fine arts to fifth grade students of SDN Peniron in academic year of 2022/2023. This classroom action research was conducted in three cycles using discussion, question and answer, assignment, and performance methods. The percentages of student's creativity with aspects of flexibility, originality, elaboration, and fluency were 66,67% in the first cycle, 75% in the second cycle, and 87,75% in the third cycle.

Keywords: *creativity, project-based learning, local fine arts*

Abstrak

Persaingan pada Era Revolusi Industri 4.0 menuntut semua orang untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Pendidikan secara optimal mengembangkan potensi yang berbeda yang ada di dalam diri seseorang, tidak terkecuali kreativitas. Tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) mendeskripsikan penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam karya seni rupa daerah pada siswa kelas VA SDN Peniron tahun ajaran 2022/2023; (2) meningkatkan kreativitas siswa dalam karya seni rupa daerah melalui model *Project Based Learning* pada siswa kelas VA SDN Peniron tahun ajaran 2022/2023; dan (3) mendeskripsikan kendala dan solusi penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam karya seni rupa daerah pada siswa kelas VA SDN Peniron tahun ajaran 2022/2023. Desain penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 3 siklus dengan menggunakan metode diskusi, tanya jawab, penugasan, dan unjuk kerja. Hasil penelitian menunjukkan persentase kreativitas siswa dengan aspek fleksibilitas, originalitas, elaborasi, dan fluensi pada siklus I = 66,67%, siklus II = 75%, dan siklus III = 87,75%.

Kata kunci: *kreativitas, project based learning, karya seni rupa daerah*



PENDAHULUAN

Manusia diciptakan dengan berbagai kemampuan yang melekat dalam dirinya. Kemampuan ini harus senantiasa diasah dalam menghadapi kemajuan teknologi yang semakin berkembang. Hal tersebut tentunya sangat berpengaruh dalam pendidikan seseorang. Oleh karena itu, kebutuhan siswa dan guru juga harus disesuaikan dengan tuntutan perkembangan pendidikan.

Pendidikan secara optimal mengembangkan potensi yang berbeda yang ada di dalam diri seseorang, tidak terkecuali kreativitas. Kreativitas merupakan tindakan yang didapat dari berpikir kreatif. Muqodas (2015, hlm. 26) menyatakan bahwa kreativitas berasal dari rasa keingintahuan dan keterbukaan alamiah individu ketika menjelajahi dunia sekelilingnya dan mencari tahu tentang dirinya. Tanpa kreativitas, siswa hanya akan bekerja pada suatu tingkat kognitif yang sempit. Kemampuan kreativitas ini tidak secara alami ada pada manusia, tetapi bisa diciptakan dengan cara penerapan kebiasaan dan faktor psikologis.

Salah satu komponen mendapatkan kreativitas terdapat pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBdP) yang diajarkan pada tingkat dasar karena memiliki kebermaknaan dan kebermanfaatannya bagi perkembangan siswa akan pengalaman. Hal ini terdapat dalam Permendikbud No.57 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 SD/MI yang menyatakan bahwa SBdP merupakan kegiatan pembelajaran yang memperlihatkan karya seni artistik, kreatif, dan inovatif berlandaskan norma, tingkah laku, dan produk seni budaya.

Pendidikan seni budaya dan prakarya adalah kunci mendapatkan kecerdasan majemuk meliputi intrapersonal, interpersonal, musik, bahasa, visual, matematika, naturalis, kreatif, spiritual, moral, dan emosional (Zahrina, 2019, hlm. 212). Daryanti, Desyandri, & Fitria (2019, hlm. 216) menyatakan bahwa pendidikan seni dan keterampilan memiliki tempat yang sangat penting dalam masa pendidikan dasar karena termasuk usia yang paling bermakna dalam kehidupan seorang anak. Hal ini sangat penting bagi siswa karena mencakup kegiatan belajar yang memberikan pengalaman, keterampilan, dan kreativitas yang belum pernah dimiliki seseorang.

Kenyataan di lapangan pada saat proses pembelajaran, siswa belum mampu memaksimalkan kreativitasnya selama proses pembelajaran. Misalnya, ketika guru memberi pertanyaan kepada siswa. Hanya beberapa siswa yang berani menjawab ataupun maju ke depan kelas. Selain itu, ide atau gagasan yang diberikan oleh siswa belum beragam. Hal ini membuat siswa bosan dan akan berpengaruh terhadap kreativitasnya dalam pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas VA di SD Negeri Peniron pada hari Selasa, 13 Desember 2022, didapatkan bahwa hasil belajar SBdP siswa kelas V masih rendah. Berdasarkan data hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) 1 dari 24 hanya 7 siswa yang mampu mencapai KKM dengan persentase 29,16% tuntas, sedangkan 17 siswa lainnya dengan persentase 70,84% belum mencapai KKM (75). Rendahnya hasil PAS menandakan tujuan SBdP belum tercapai. Penyebab dari rendahnya hasil PAS di atas adalah guru mengajar dengan menggunakan metode ceramah yang membuat pembelajaran hanya menekankan pada kognitif siswa. Secara tidak langsung, hal tersebut membuat siswa menjadi pasif dalam pembelajaran, belum terbiasa untuk menyampaikan ide atau gagasan di ruang kelas, belum berani mengambil resiko, dan belum memiliki sifat imajinatif sehingga membuat kreativitas siswa masih rendah.

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat diterapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Lubis (2018, hlm. 199-200) menyatakan bahwa indikator penilaian kreativitas dapat dilihat dengan 4 aspek yaitu fleksibilitas, originalitas, elaborasi, dan fluensi.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas peserta didik yaitu *Project Based Learning*. *Project Based Learning* (PjBL)

merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pemecahan masalah dan memberi peluang peserta didik bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri (Aditama dkk, 2022). Kegiatan pembelajaran ini menekankan pada aktifitas siswa untuk memecahkan masalah dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, dan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata. *Project Based Learning (PjBL)* adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa yang mengatur pembelajaran dan belajar di sekitar proyek (Du & Han, 2016, hlm. 1079).

Alasan peneliti menggunakan model *Project Based Learning* karena dalam proses pembelajaran siswa mengerjakan pekerjaan dalam kerangka *project*, maka dirinya akan terbiasa berpikir menyesuaikan tenggat waktu dan mengoptimalkan semua potensi demi tujuan akhir. Semua karakter yang terbentuk dari model pembelajaran jenis ini menjadikan siswa siap untuk menghadapi masa depan. Oleh karena itu, pembelajaran dapat berlangsung secara menyenangkan, tidak membosankan, dan kreativitas siswa akan meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam karya seni rupa daerah pada siswa kelas VA SDN Peniron Tahun Ajaran 2022/2023?; (2) Apakah model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam karya seni rupa daerah pada siswa kelas VA SDN Peniron Tahun Ajaran 2022/2023?; dan (3) Apa kendala dan solusi penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam karya seni rupa daerah pada siswa kelas VA SDN Peniron Tahun Ajaran 2022/2023?

Tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) mendeskripsikan penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam karya seni rupa daerah pada siswa kelas VA SDN Peniron Tahun Ajaran 2022/2023; (2) meningkatkan kreativitas siswa dalam karya seni rupa daerah melalui model *Project Based Learning* pada siswa kelas VA SDN Peniron Tahun Ajaran 2022/2023; dan (3) mendeskripsikan kendala dan solusi penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam karya seni rupa daerah pada siswa kelas VA SDN Peniron Tahun Ajaran 2022/2023.

METODE

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Peniron, Kecamatan Pejagoan, Kabupaten Kebumen. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VA SDN Peniron tahun ajaran 2022/2023, sebanyak 24 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VA SDN Peniron. Pendekatan penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus dengan prosedur penelitian dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa lembar observasi dan wawancara, data kuantitatif berupa hasil penilaian karya seni siswa. Rumusan masalah 1 diukur melalui lembar observasi dan wawancara penerapan model *project based learning*. Rumusan masalah 2 diukur melalui rubrik penilaian kreativitas siswa. Sedangkan, rumusan masalah 3 diukur melalui wawancara. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa dan guru, serta dokumen. Teknik pengumpulan data terdiri dari teknik tes dan non tes. Teknik tes berupa rubrik penilaian kreativitas siswa. Teknik non tes berupa observasi, wawancara, dan kajian dokumen.

Teknik analisis data dalam penelitian ini berupa analisis deskriptif dan analisis data statistik deskriptif. Uji validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Miles dan Huberman (Sugiyono, 2016)

menyatakan bahwa pengolahan data terdiri dari langkah-langkah yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Langkah-langkah Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL)

Penerapan model *Project Based Learning* dalam penelitian ini dilaksanakan melalui enam langkah, yaitu: (a) Penentuan proyek; (b) Perencanaan langkah-langkah penyelesaian proyek; (c) Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek; (d) Penyelesaian proyek dengan fasilitas dan monitoring guru; (e) Penyusunan laporan dan presentasi hasil proyek; dan (f) Evaluasi proses dan hasil proyek. Hasil observasi penerapan model *Project Based Learning* terhadap guru dan siswa dari siklus I-III tersaji dalam tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Observasi Penerapan Model PjBL terhadap Guru dan Siswa pada Siklus I-III

Siklus	Persentase Hasil Observasi (%)	
	Guru	Siswa
I	81,25	80,95
II	86,11	88,10
III	93,75	91,67

Berdasarkan tabel 1, diketahui bahwa hasil observasi model *Project Based Learning* mengalami peningkatan pada tiap siklus. Hasil observasi penerapan model *Project Based Learning* terhadap guru pada siklus I ke siklus II meningkat sebesar 4,86%. Pada siklus II ke siklus III meningkat sebesar 7,64%. Sedangkan, hasil observasi penerapan model *Project Based Learning* terhadap siswa pada siklus I ke siklus II meningkat sebesar 7,15%. Pada siklus II ke siklus III meningkat sebesar 3,57%.

Pada langkah penentuan proyek, guru membagi siswa menjadi 6 kelompok. Kemudian, guru menjelaskan materi sesuai dengan proyek yang akan dibuat dan memberikan pertanyaan yang memancing siswa untuk mampu melakukan aktivitas yang mengacu pada penentuan pembuatan proyek. Dalam pelaksanaan siklus I, siswa tidak mendengarkan penjelasan dari guru dan tidak mencatat hal penting sehingga pada saat pengerjaan proyek masih banyak siswa yang kebingungan. Sedangkan, pada pelaksanaan siklus III, masih terdapat siswa yang tidak memberikan pendapat saat berdiskusi. Penyebabnya adalah siswa belum fokus dalam tugas yang diberikan guru.

Pada langkah perencanaan langkah-langkah penyelesaian proyek, Guru berkolaboratif dalam penentuan proyek pada setiap kelompok agar siswa merasa memiliki proyek yang harus diselesaikan. Selain itu, guru mampu memberikan dorongan ide dalam pembuatan proyek, sehingga siswa dapat menyampaikan pendapat, ide, dan bertukar pendapat dalam kelompok.

Pada langkah jadwal pelaksanaan proyek, guru dan siswa menyusun aktivitas jadwal yang harus diselesaikan. Guru memberi arahan waktu penyelesaian proyek. Hal ini penting dilakukan agar siswa dapat merealisasikan rancangannya. Wadji (2017, hlm. 87) menyatakan bahwa tujuan kegiatan penyusunan jadwal proyek yaitu memberikan pemahaman kepada siswa agar melakukan perencanaan dengan tepat. Namun, dalam pelaksanaan di siklus I guru belum menjelaskan berapa waktu yang diperlukan untuk mengerjakan proyek. Hal itu dikarenakan terdapat siswa berbicara dengan siswa lain, sehingga memecah konsentrasi guru dalam menyampaikan waktu pengerjaan proyek.

Pada langkah penyelesaian proyek dengan fasilitas dan monitoring guru, guru bertanggung jawab membantu siswa menyelesaikan proyek dengan cara memantau perkembangan setiap kelompok. Guru juga memfasilitasi alat dan bahan yang digunakan untuk penyelesaian proyek. Guru perlu memonitor kemajuan siswa dalam mengerjakan proyek (Sani, 2014, hlm. 13).

Pada langkah penyusunan laporan dan presentasi hasil proyek, siswa menyusun laporan dengan monitoring dari guru. Kemudian, presentasi proyek dilakukan oleh perwakilan kelompok dan ditanggapi oleh kelompok lain. Pada tahap ini, siswa juga dilatih untuk mengembangkan keterampilan berkomunikasi. Guru memfasilitasi siswa dalam presentasi proyek dan memberikan apresiasi. Pada pelaksanaan siklus II, siswa masih belum maksimal dalam melaksanakan presentasi. Penyebab dari kendala yang dihadapi yaitu siswa tidak membagi tugas dalam melaksanakan presentasi.

Pada langkah evaluasi proses dan hasil proyek, guru menilai proyek setiap kelompok dan siswa mendengarkan evaluasi dari guru. Selain itu, guru memberikan kritik maupun saran yang membangun. Titu (2015, hlm. 184) menyatakan bahwa dengan adanya evaluasi proyek, siswa mampu mengambil keputusan dari setiap masalah yang dihadapinya. Pada pelaksanaan siklus I, guru belum memberikan umpan balik dan siswa belum memberikan kesimpulan. Hal itu dikarenakan waktu pembelajaran sudah habis, sehingga guru langsung menutup pembelajaran.

2. Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Karya Seni Rupa Daerah

Peningkatan kreativitas siswa diukur melalui rubrik penilaian terhadap karya seni rupa daerah berupa wayang dari kertas karton, topeng dari bubur kertas, dan sketsa batik. Kreativitas siswa dinilai berdasarkan aspek berpikir aktif, terbiasa mengambil ide, berani ambil resiko, dan bersikap imajinatif. Penilaian kreativitas siswa dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Kreativitas Siswa Siklus I-III

Siklus	Persentase Penilaian (%)		Rata-rata (%)
	Pretest	Posttest	
I	72,14	76,04	74,09
II	75	78,98	76,99
III	78,39	85,16	81,78

Berdasarkan tabel 2, diperoleh data bahwa kreativitas dengan aspek fleksibilitas, originalitas, elaborasi dan fluensi pada siklus I diperoleh presentase ketuntasan rata-rata sebesar 66,67%, pada siklus II sebesar 75%, dan pada siklus III sebesar 87,75%. Terjadi peningkatan sebesar 8,3% dari siklus I ke siklus II dan peningkatan sebesar 12,75% dari siklus II ke siklus III. Selain dari persentase yang ada, kreativitas siswa dari siklus I-III meningkat dapat dilihat dari komposisi bentuk dan warna yang dihasilkan dari produk/karya seni rupa daerah.

Berdasarkan data tersebut, diketahui bahwa model *Project Based Learning* efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Rafik, dkk (2022, hlm. 83) menyatakan bahwa penerapan model *Project Based Learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas siswa. Hal tersebut dikarenakan sintaks pembelajaran *Project Based Learning* membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya. Pendapat tersebut juga sejalan dengan Manobe & Wardani (2018) menyatakan bahwa melalui penerapan model *Project Based Learning* yang tepat dan dengan memperhatikan karakteristik siswa, maka membuat siswa untuk dapat berpikir secara aktif, dan kreatif sehingga siswa akan terlibat secara langsung baik dalam berdiskusi maupun mencari jawaban atas masalah yang ditemukan. Kreativitas tidak hanya membuat siswa mampu memecahkan suatu permasalahan

dalam kehidupan nyata, tetapi mampu bermanfaat terhadap perkembangan pola pikir siswa.

3. Kendala dan Solusi

Berdasarkan hasil observasi langkah model *Project Based Learning*, ditemukan beberapa kendala yang guru hadapi yaitu: (a) siswa berbicara dengan siswa lain, sehingga memecah konsentrasi guru dalam menyampaikan waktu pengerjaan proyek dan (b) waktu pembelajaran sudah habis, sehingga guru langsung menutup pembelajaran dan tidak memberikan umpan balik. Solusi dari kendala yang dialami guru yaitu: (a) guru diharapkan berkonsentrasi penuh dan lebih bisa mengendalikan situasi kelas sehingga bisa fokus untuk menyampaikan waktu pengerjaan proyek dan (b) guru lebih bisa mengendalikan situasi pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran yang direncanakan dapat berjalan dengan baik.

Kendala yang dialami siswa yaitu: (a) siswa tidak mendengarkan penjelasan dari guru; (b) siswa tidak mencatat hal penting; (c) siswa tidak membagi tugas dalam melaksanakan presentasi; dan (d) masih terdapat siswa yang tidak memberikan pendapat saat berdiskusi. Solusi yang diterapkan guru untuk mengatasi kendala oleh siswa yaitu: (a) siswa duduk ditempatnya masing-masing dan tidak mengobrol dengan teman agar bisa mendengarkan penyampaian dari guru dengan jelas; (b) siswa memerhatikan penjelasan guru dan mencatat hal-hal penting; (c) guru menegaskan kembali ke siswa untuk melakukan pembagian tugas; dan (d) guru memberikan ice breaking untuk melatih fokus siswa sehingga diskusi dapat langsung berjalan aktif.

SIMPULAN

1. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, menunjukkan bahwa rata-rata persentase pelaksanaan guru dalam penerapan model *PjBL* sebesar 93,75% dan pada siswa sebesar 91,67%. Persentase ini telah mencapai target yang diharapkan dalam penelitian yaitu sebesar 85%. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menambah variasi tindakan serta kajian teoretis dari jurnal internasional mengenai model *PjBL* untuk tingkat penelitian yang lebih tinggi.
2. Penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam karya seni rupa daerah pada siswa kelas VA SDN Peniron Tahun Ajaran 2022/2023. Peningkatan kreativitas siswa ditunjukkan oleh siswa mampu membuat karya seni rupa daerah dengan keberagaman isi dan variasi bentuk dengan menggunakan pewarnaan yang menarik.
3. Kendala dalam penelitian ini yaitu: (a) siswa tidak mendengarkan penjelasan dari guru; (b) siswa tidak mencatat hal penting; (c) siswa tidak membagi tugas dalam melaksanakan presentasi; dan (d) masih terdapat siswa yang tidak memberikan pendapat saat berdiskusi. Adapun solusi untuk mengatasi kendala tersebut yaitu: (a) siswa duduk ditempatnya masing-masing dan tidak mengobrol dengan teman agar bisa mendengarkan penyampaian dari guru dengan jelas; (b) siswa memerhatikan penjelasan guru dan mencatat hal-hal penting; (c) guru menegaskan kembali ke siswa untuk melakukan pembagian tugas; dan (d) guru memberikan ice breaking untuk melatih fokus siswa sehingga diskusi dapat langsung berjalan aktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, M.G., Shofyana, M.H., Muslim, R.I., Pamungkas, I., & Susiati. (2022). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Project Based Learning melalui Temu Pendidik Daerah. *Buletin KKN Pendidikan*, 4(1), 90–98.
<https://journals.ums.ac.id/index.php/buletinkndik/article/view/18215>
- Daryanti, Desyandri, & Fitria, Y. (2019). Peran Media dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 215–221. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/46>
- Du, X., & Han, J. (2016). A literature review on the definition and process of Project-Based Learning and other relative studies. *Creative Education*, 7(07), 1079.
- Dunphy, K. (2013). The contribution of creativity to human development in a new nation: a case study of Afalyca community art centre, Timor-Leste. *Creativity and Human Development*.
- Lubis, F.A. (2018). Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa melalui Model *Project Based Learning*. *PeTeKa*, 1(3), 192-201.
<http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/ptk/article/view/506>
- Manobe, S. M., & Wardani, K. W. (2018). Peningkatan Kreativitas Belajar Ipa Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Siswa Kelas 3 SD. *Didaktika Dwija Indria*, 6(8).
<https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdsolo/article/view/12003>
- Muqodas, I. (2015). Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(2), 25–33.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/article/viewFile/3250/2264>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Rafik, M., Febrianti, V. P., Nurhasanah, A., & Muhajir, S. N. (2022). Telaah Literatur: Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap Kreativitas Siswa Guna Mendukung Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(1), 80-85.
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpi/article/view/26342>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Sani, A. (2014). *Pembelajaran Saimtific untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Bumi Aksara.
- Titu, M.A. (2015). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Materi Konsep Masalah Ekonomi. *Prosiding Seminar Nasional*.
<https://core.ac.uk/download/pdf/33518660.pdf>
- Wadji, F. (2017). Implementasi *Project Based Learning (PjBL)* dan Penelitian Autentik dalam Pembelajaran Drama Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 17(1), 81-87.

<https://www.neliti.com/publications/119875/implementasi-project-based-learning-pbl-dan-penilaian-autentik-dalam-pembelajara>

Zahrina, H.A. (2019). Penggunaan Model Direct Instruction Terhadap Hasil Belajar SBdP pada Materi Montase di Kelas IV SD Negeri Pamulang Tengah. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 211–222.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/13053>