

Penerapan Model *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Karya Seni Rupa dengan Pemanfaatan Barang Bekas

Rahma Fitri Aulia, Tri Saptuti Susiani, Rokhmaniyah

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

Article History

accepted 30/10/2024

approved 30/11/2024

published 30/12/2024

Abstract

The study aimed to describe the steps of Project Based Learning, increase student creativity in fine arts works by reusing of things, and analyse the impact of Project Based Learning on student learning outcomes. The data were qualitative and quantitative data. The data sources were teachers and students at SD Negeri 3 Tamanwinangun. The data collection techniques were non-tests which were observation, interview, and learning outcomes tests. The data validity used triangulation of sources. Data analysis included data reduction, data presentation, drawing conclusion, and data verification. The results indicated that the average percentages of student creativity based on four aspects such as flexibility, originality, elaboration, and fluency were 76.09% in the first cycle, 85.03% in the second cycle, and 91.32% in the third cycle. Project Based Learning improved student learning outcomes. The implementation of the Project Based Learning model has an impact on student learning outcomes in the cognitive aspects of class IV SD Negeri 3 Tamanwinangun for the 2023/2024 academic year, which can be seen from the increase in learning outcomes in material on the use of used goods.

Keywords: *Project Based Learning, creativity, reuse of things*

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model project based learning, meningkatkan kreativitas siswa dalam karya seni rupa dengan pemanfaatan barang bekas, serta dampak penerapan model *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa. Data yang digunakan pada penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru dan siswa SD Negeri 3 Tamanwinangun yang dikumpulkan dengan teknik nontes berupa observasi, wawancara, dan tes hasil belajar. Uji validitas data menggunakan triangulasi sumber. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan presentase kreativitas siswa dengan aspek fleksibilitas, originalitas, elaborasi dan flunsi pada siklus I= 76,09% siklus II= 85,03% dan siklus III= 91,32% penerapan model *Project Based Learning* juga berdampak pada hasil belajar siswa. 3. Penerapan model Project Based Learning berdampak pada hasil belajar siswa pada aspek kognitif kelas IV SD Negeri 3 Tamanwinangun tahun ajaran 2023/2024 yang terlihat dari peningkatan hasil belajar pada materi pemanfaatan barang bekas.

Kata kunci: *Project Based Learning, Kreativitas, Pemanfaatan Barang Bekas*



PENDAHULUAN

Pendidikan mendorong secara pengembangan penuh berbagai kemampuan yang ada pada manusia, termasuk juga pada pengembangan kreativitas. Muqodas (2015) mengemukakan bahwa kreativitas muncul dari rasa ingin tahu alami dan keterbukaan yang dimiliki seseorang ketika menjelajahi dunia di sekitarnya dan belajar tentang diri mereka sendiri. Secara teoritis kreativitas mengarahkan individu untuk menuju tujuan dengan cara yang ia pilih yang baru, unik, dan orisinal Peterson & Seligman (Amrullah, Silmi, dkk., 2018).

Kreativitas dapat dilatih sedari dini dan dipelajari di sekolah, seperti pada tingkat sekolah dasar. Salah satu mata pelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas di sekolah dasar yaitu pada pelajaran Seni Rupa karena memiliki kegunaan dan kebermanfaatannya untuk perkembangan serta kreativitas siswa. Menurut Yuningsih (2019) Pendidikan seni merupakan suatu jalur pengembangan diri yang bertujuan untuk mengendalikan diri, mengeksplorasi dan mengembangkan keterampilan dan kreativitas siswa.

Seni rupa merupakan pembelajaran yang membahas mengenai kerajinan, keterampilan, dan kesenian yang mengandung keindahan Nisa & Ain (2023). Banyak contoh karya seni yang dapat dibuat untuk meningkatkan kreativitas siswa, seperti penggunaan barang bekas sebagai bahan pembuatan karya. Hampir seluruh kegiatan manusia menghasilkan limbah. Limbah tersebut adalah sampah, benda tersebut langsung dibuang seperti, botol plastik, kaca, kaleng cat, kardus, kain perca banyak dijumpai di berbagai tempat Nilawati (Handayani dan Agung 2019). Apabila barang tersebut dibiarkan menumpuk tanpa adanya tindak lanjut, maka hal tersebut dapat mengakibatkan penumpukan sampah. Tentu pada saat pembelajaran guru berperan besar untuk mengedukasi siswa mengenai pengolahan barang bekas sebagai benda bernilai guna serta media dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Pada realisasinya pembelajaran yang berlangsung di Sekolah Dasar masih belum sesuai dengan harapan. Kreativitas siswa dalam pemanfaatan barang bekas masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh faktor internal siswa yang cenderung malas, tidak mau mencoba, cepat berputus asa, dan tidak bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga menyebabkan rendahnya kreativitas siswa. Dalam hal ini, guru memegang peranan besar untuk meningkatkan kreativitas siswa serta memanfaatkan bahan dari barang bekas menjadi barang bernilai guna.

Berdasarkan hasil observasi selama melakukan kegiatan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) dan hasil wawancara dengan Rofiah, S. Pd., selaku wali kelas IV SDN 3 Tamanwinangun didapatkan bahwa hasil belajar Seni Rupa siswa kelas IV masih rendah. Berdasarkan data hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) mata pelajaran seni rupa terdapat siswa yang belum mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah sebesar 75. Terdapat 5 siswa yang mencapai KKM dengan persentase 20,83% siswa tuntas dan 19 siswa dengan persentase 79,17% tidak tuntas dari total seluruh siswa kelas IV SDN 3 Tamanwinangun sejumlah 24 siswa. Hal ini disebabkan karena pemilihan model pembelajaran yang belum tepat dan pembelajaran cenderung menekankan pada aspek kognitif siswa dan berfokus pada guru. Maka secara tidak langsung menyebabkan rendahnya kreativitas siswa saat belajar. Hasil tersebut dapat dibuktikan pada lampiran 1 halaman 47.

Berdasarkan hal di atas, maka diperlukan penerapan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa. Salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan untuk mengasah kreativitas siswa adalah model Project Based Learning. Menurut Nurul Azizah (Setiawan dan Lilis 2021) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran inovatif yang menitikberatkan pada pembelajaran kontekstual melalui aktivitas yang kompleks.

Pernyataan tersebut menekankan bahwa model berbasis proyek terletak pada aktivitas pemecahan masalah siswa melalui penerapan keterampilan penelitian, analisis, kreativitas dan presentasi produk pembelajaran berdasarkan pengalaman kehidupan nyata. Aditama, dkk. (2022) menyatakan bahwa *Project Based Learning* merupakan model yang mengajak serta siswa dalam rangkaian kegiatan pemecahan masalah dan memberikan kesempatan siswa bekerja secara mandiri mengkonstruksi kegiatan belajar mereka secara individu.

Berdasarkan uraian di atas maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah: (1) Mendeskripsikan langkah-langkah model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pemanfaatan barang bekas pada siswa kelas IV SDN 3 Tamanwinangun tahun ajaran 2023/2024. (2) Meningkatkan kreativitas siswa dalam karya seni rupa dengan pemanfaatan barang bekas melalui model *Project Based Learning* pada siswa kelas IV SDN 3 Tamanwinangun tahun ajaran 2023/2024. (3) Menganalisis dampak penerapan model *Project Based Learning* terhadap hasil belajar pada aspek kognitif siswa kelas IV SDN 3 Tamanwinangun tahun ajaran 2023/2024.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara bersama oleh peneliti dan guru. Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan dalam empat tahap, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Arikunto, Suhardjo, & Supardi (2015). Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas IV SD Negeri 3 Tamanwinangun tahun ajaran 2023/2024 sejumlah 24 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

Data yang digunakan pada penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru dan siswa SD Negeri 3 Tamanwinangun yang dikumpulkan dengan teknik nontes berupa observasi, wawancara, dan tes hasil belajar. Triangulasi merupakan proses dalam mengumpulkan data dengan cara menggabungkan berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang sudah ada sebelumnya. Sugiyono (2015). Uji validitas data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Aspek yang diukur dalam indikator kinerja penelitian ini adalah implementasi model *Project Based Learning*, capaian kreativitas siswa pada penerapan model *Project Based Learning*, dan dampak penerapan model terhadap hasil belajar siswa pada aspek kognitif yang ditargetkan sebesar 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Langkah Penerapan Model *Project Based Learning*

Menurut Mashud (2021, hlm. 25), yaitu (1) penentuan proyek besar, (2) merumuskan ketentuan pertanyaan mendasar, (3) merancang rencana proyek, (4) membuat susunan agenda pembahasan proyek atau jadwal proyek, (5) melakukan pengawasan (monitoring) keaktifan dan perkembangan perkembangan proyek, dan (6) melaksanakan uji hasil. Pada penelitian ini dilaksanakan dalam enam Langkah, yaitu (1) penentuan proyek; (2) perencanaan Langkah-langkah penyelesaian proyek; (3) penyusunan jadwal dan pelaksanaan proyek; (4) penyelesaian proyek dengan fasilitas dan pengawasan guru; dan (6) evaluasi proses dan hasil proyek. Hasil observasi penenerapan model terhadap guru dan siswa yang dilaksanakan dari siklus I-III dijelaskan secara rinci pada table berikut.

Tabel 1. Hasil Observasi Penerapan Model *Project Based Learning* terhadap Guru dan Siswa pada Siklus I-III

Sumber Data	Siklus		
	I (%)	II (%)	III (%)
Guru	74,65	85,76	91,67
Siswa	73,61	85,07	90,97

Berdasarkan tabel 1, dapat dilihat bahwa hasil observasi penerapan model *Project Based Learning* terus mengalami peningkatan. Persentase rata-rata observasi terhadap guru pada siklus I ke siklus II mengalami kenaikan presentase sebesar 11,11%, sedangkan pada siklus II ke siklus III telah mengalami peningkatan sebesar 5,61%. Sehingga persentase rata-rata siklus I sampai dengan siklus III telah mengalami peningkatan 17,02%. Sedangkan hasil observasi terhadap siswa pada siklus I ke siklus II telah mengalami kenaikan persentase sebesar 11,46%, sedangkan pada siklus II ke siklus III telah mengalami peningkatan sebesar 5,9%. Sehingga persentase rata-rata siklus I sampai dengan siklus III telah mengalami peningkatan 17,36%.

Langkah pertama dari penerapan model ini yaitu guru menjelaskan materi sesuai dengan proyek yang akan dibuat bisa dengan menggunakan media konkret yang dapat memancing siswa untuk bertanya. Hal ini sejalan dengan pendapat Waji (2017) menyatakan kegiatan pembelajaran dengan model *Project Based Learning* dimulai dengan mengajukan pertanyaan yang memiliki hubungan dengan dunia nyata dan materi yang akan diajarkan.

Pada langkah kedua, guru dan siswa secara kolaboratif melakukan perencanaan pembelajaran. Guru menjelaskan mengenai materi dan proyek yang akan dibuat, langkah penyelesaian proyek, serta memberikan dorongan ide dalam pembuatan proyek. sehingga siswa mampu menyampaikan pendapat, ide dan bertukar pikiran dengan temannya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sakilah, dkk. (2020) bahwa perencanaan proyek merupakan cara menggabungkan berbagai subjek serta mengetahui perlengkapan yang dibutuhkan saat pembuatan proyek.

Pada langkah penyusunan jadwal, guru dan siswa melakukan kesepakatan mengenai batasan waktu dalam penyelesaian proyek. pada langkah ini juga, guru berperan untuk mengingatkan Batasan waktu dan arahan kepada siswa untuk membuat proyek sesuai dengan langkah penyelesaiannya. Menurut Anggraini & Wulandari (2021) guru dan siswa menentukan tahapan dan jadwal menyelesaikan proyek yang dikerjakan. Selain itu, siswa merealisasikan jadwal yang telah disepakati bersama.

Guru memfasilitasi siswa dalam pembuatan proyek dengan menyediakan alat dan bahan penunjang pembuatan proyek. selain itu guru bertanggung jawab mengawasi siswa, berperan sebagai pembimbing, serta membantu siswa dalam menyelesaikan proyek. Dinda & Sukma (2021) mengemukakan bahwa pada porses penyelesaian proyek tugas guru yang harus senantiasa mengawasi dan memberikan solusi dari permasalahan yang dialami siswa.

Siswa membuat laporan hasil pembuatan proyek sebagai acuan saat mempresentasikan hasil proyek di depan kelas. Menurut Setiawan, dkk. (2022) pada langkah ini akan terjadi interkasi antar siswa yang mampu mendorong siswa mengajukan pertanyaan dan saling menanggapi.

Pada langkah terakhir, guru dan siswa melakukan refleksi kegiatan dan hasil proyek yang telah dilaksanakan. Refleksi dilaksanakan baik secara individu ataupun kelompok. Guru memberikan kritik dan saran yang dijadikan bahan evaluasi siswa.

Menurut Titu (2015) guru mengevaluasi hasil proyek siswa dengan harapan proyek yang dihasilkan berikutnya meningkat menjadi lebih baik.

2. Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Karya Seni Rupa dengan Pemanfaatan Barang Bekas

Menurut Hayati, C (2023) kreativitas adalah potensi yang setiap orang miliki dan perlu digali serta diasah sejak kecil. Peningkatan kreativitas siswa diukur dengan menggunakan rubrik penilaian terhadap produk yang dihasilkan siswa. Pada siklus I produk yang dibuat berupa celengan berbahan dasar botol plastik dan kardus bekas, siklus II berupa tempat pensil berbahan dasar kertas dan kardus, dan siklus III membuat produk berupa gantungan kunci berbahan dasar tutup botol dan kain perca. Peningkatan kreativitas siswa pada siklus I-III dijelaskan secara rinci pada tabel berikut.

Tabel 2. Kreativitas Siswa dalam Pemanfaatan Barang Bekas Siklus I-III

Nilai	Kreativitas Siswa			Keterangan
	Siklus I	Siklus II	Siklus III	
	<i>f</i>	<i>f</i>	<i>f</i>	
95-100	-	-	4	Tuntas
85-94	-	17	17	Tuntas
75-84	16	3	1	Tuntas
65-74	8	4	2	Belum Tuntas
55-64	-	-	-	-
45-54	-	-	-	-
Jumlah	24	24	24	
Nilai Tertinggi	81,25	93,75	100	
Nilai Terendah	62,5	68,75	68,75	
Rata-rata	74,22	85,42	91,15	
Siswa Tuntas	16	20	22	
Siswa Belum Tuntas	8	4	2	

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa kreativitas siswa dalam pemanfaatan barang bekas pada masing-masing aspek terus mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I, kreativitas siswa memiliki persentase sebesar 74,22%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 85,42% dan siklus III menjadi 91,15%. Dari hasil pelaksanaan observasi siklus I hingga III meningkatkan sebesar 15,23%. Dengan adanya data tersebut, maka terbukti bahwa model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam karya seni rupa dengan pemanfaatan barang bekas.

Dengan diterapkan model *Project Based Learning* siswa diberikan kesempatan berkecenderungan sesuai dengan keinginan dan imajinasinya. Penerapan model *Project Based Learning* efektif dalam meningkatkan kreativitas membuat produk oleh siswa. Sesuai dengan pendapat Du, & Han (2016) bahwa penerapan model *Project Based Learning* mampu meningkatkan kreativitas siswa. Kemudian menurut Hafanah (Yusika, 2021) Model *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran inovatif yang melibatkan kerja proyek dimana siswa bekerja secara mandiri dalam mengkonstruksi pembelajarannya dan mengkulminasikannya dalam produk nyata sehingga memacu siswa berpikir secara aktif serta mampu meningkatkan kreativitas siswa.

3. Dampak penerapan Model terhadap Hasil Belajar

Data hasil belajar siswa didapat melalui hasil tes yang diadakan pada akhir pembelajaran pada tiap siklus. Berikut perbandingan hasil belajar siswa pada siklus I, II, dan III disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I-III

Nilai	Siklus I	Siklus II	Siklus III	Keterangan
	<i>f</i>	<i>f</i>	<i>f</i>	
95-100	5	4	7	Tuntas
85-94	6	11	5	Tuntas
75-84	7	75	9	Tuntas
65-74	4	1	2	Belum Tuntas
55-64	2	2	1	Belum Tuntas
45-54	-	1	-	Belum Tuntas
Jumlah	24	24	24	
Nilai Tertinggi	100	100	100	
Nilai Terendah	60	50	60	
Rata-rata	83,3	84,58	86,25	
Tuntas (%)	75	83,4	87,5	
Belum Tuntas (%)	25	16,6	12,5	

tabel 3 dapat di lihat Hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari ranah kognitif dari hasil tes. Pada siklus I memperoleh persentase sebesar 83,3%, siklus II meningkat dengan persentase sebesar 84,58%, dan siklus III sebesar 86,25%. Persentase tersebut telah mencapai indikator kinerja penelitian sebesar 85%. Peningkatan tersebut membuktikan bahwa penerapan model *Project Based Learning* mampu meningkatkan kreativitas serta berdampak pada hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Surya, dkk. (2018) yang menyatakan model *Project Based Learning* membantu siswa untuk menemukan konsep baru, memberi pengalaman, meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa, serta meningkatkan proses berpikir siswa dalam pemecahan masalah. Kemudian menurut Saban, dkk. (2023) Model pembelajaran *Project Based Learning* dalam pelaksanaannya melibatkan pengetahuan dan keterampilan siswa sehingga memberikan pembelajaran akan semakin efektif dalam meningkatkan hasil belajar, meningkatkan aktivitas dan respon siswa terhadap pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan Langkah penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pemanfaatan barang bekas pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Tamanwinangun tahun ajaran 2023/2024 yaitu (1) penentuan proyek, (2) perencanaan langkah-langkah penyelesaian proyek, (3) penyusunan jadwal, (4) penyelesaian proyek dengan fasilitas dan pengawasan guru, (5) penyampaian laporan dan hasil, serta (6) evaluasi proyek dan hasil. Penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pemanfaatan barang bekas yang dinilai dari empat aspek, yaitu fleksibilitas, originalitas, elaborasi, dan fluensi. Persentase rata-rata kreativitas siswa pada siklus I = 74,22% siklus II = 85,42% dan siklus III 91,15%. Penerapan model *Project Based Learning* berdampak pada hasil belajar siswa pada aspek kognitif kelas IV SD Negeri 3 Tamanwinangun tahun ajaran 2023/2024 yang terlihat dari peningkatan hasil belajar pada materi pemanfaatan barang bekas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, M.G., Shofyana, M.H., Muslim, R.I., Pamungkas, I., & Susiati. (2022). Peningkatan Kompetensi Guru dalam *Project Based Learning* melalui Temu Pendidikan Daerah. *Buletin KKN Pendidikan*, 4(1), 90-98.
<https://journals.ums.ac.id/index.php/buletinkkndik/article/view/18215>
- Amrullah, Silmi., Tae, Lidwina Felisima., Irawan, Indra Feri., Ramdani Zulmi, Prakosa, Bagus Hari. (2018). Studi Sistematis Aspek Kreativitas dalam Konteks Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2), 187-200
- Dinda & Sukma (2021). Analisis Langkah-langkah Model Project Based Learning (PJBL) pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli (tudi Literatur). *Jurnal of Basic Education Studies*, 4(2), 44-62
- Handayani, M. & Agung, P. (2019). Pemanfaatan Barang Bekas untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan di SD Mulia Dua Bintaro. *Jurnal METODIK DIDAKTI*, 15(1), 32-36.
<http://sipeg.unj.ac.id/repository/upload/jurnal/21651-49989-1-PB.pdf>
- Hayati, C., Nurmeta, I. K., & Maula, L. H. (2023). Pengaruh Penggunaan Bubur Kertas Terhadap Kreativitas Seni Rupa Siswa di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1100-1108.
<https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/7800>
- 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>
- Nisa, Khoirun., & Ain, S.Q. (2023). Pemanfaatan Barang Bekas pada Pembelajaran Seni Rupa untuk Menunjang Kreativitas Siswa Kelas IV A SDN 115 Pekanbaru. *Journal of Social Science Research*, 3(3), 2807-4246.
- Saban, M., Tolangara, A., & Hasan, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Model Project Based Learning (Pjbl) Berpendekatan Steam Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Kelas 7 Smp Dian Todahe Halmahera Barat. *Jurnal Bioedukasi*, 6(1), 275-284.
- Sakilah., Yulis, Ardi., Nursalim., Vebrianto, Rian., Anwar, Abu., Amir, Zubadilah., & Sari. I. K. (2020). Pengaruh *Project Based Learning* terhadap Motivasi Belajar Sekolah Dasar Negeri 167 Pekanbaru. *Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*. 4(1), 127-142.
<https://e-journal.adpgmiindonesia.com/index.php/jmie/article/view/175/0>.
- Setiawan, Lilis., Wardani, S. W., & Permana, I.T. (2021). (2021). Peningkatan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan *Project Based Learning*. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1879-1887.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1068>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Surya, A. P., Relmasira, S.C., & Harnidi, A. T. A (2018) Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga. *Jurnal Pesona Dsar*, 6(1), 41-54.
<https://jurnal.usk.ac.id/PEAR/article/view/10703>
- 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>.
- Yuningsih, C. R. (2019). Pembelajaran Seni Rupa di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Edukasi Sebelas April*, 3(1), 2
<https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1908114>

Yusika, I., & Turdjai, T. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(1), 17-25.