

Penerapan Model *Project Based Learning (PjBL)* dengan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Kreativitas dalam Membuat Karya Dekoratif Mata Pelajaran Seni Rupa pada Siswa Kelas IV SD

Alya Zuhdiyanti, Rokhmaniyah, Tri Saptuti Susiani

Universitas Sebelas Maret
alyazuhdiyanti@student.uns.ac.id

Article History

accepted 2/1/2025

approved 1/2/2025

published 11/4/2025

Abstract

This research aims to (1) describe the application of the PjBL model with audiovisual media, (2) improve creativity through the application of the PjBL model with audiovisual media, and (3) describe the obstacles and solutions to the application of the PjBL model with audiovisual media. The subject were teachers and 14 students of fourth grade at SDN 1 Klapasawit consisted of 7 boys and 7 girls. The data were quantitative and qualitative. Data collection techniques were observations, interviews, and tests. The data validity used triangulation of source and triangulation of techniques. Data analysis included data reduction, data presentation, and conclusion. The results explain that the application of the PjBL model with audiovisual media can be done by (a) determining fundamental questions with audiovisual media, (b) making project planning with audiovisual media, (c) preparing an implementation schedule, (d) monitoring project progress, (e) assessing project results, and (f) evaluation. This study indicated that there was an increase in creativity in making decorative works where in cycle I it was 81.89%, cycle II was 89.33%, and cycle III was 91.18%. The barriers in implementing the PjBL model with audiovisual media are (a) the teacher has not provided motivation to students because the learning time runs out and (b) students are not orderly in expressing their opinions. The solutions that can be applied are (a) teachers should provide motivation during learning with positive affirmations and (b) teachers give strict warnings to students who are not orderly in expressing their opinions. It concludes that PjBL using audiovisual media enhances creativity in creating decorative works to fourth grade students of elementary school.

Keywords: *Project Based Learning (PjBL), audiovisual, creativity*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan penerapan model PjBL dengan media audiovisual, (2) meningkatkan kreativitas melalui penerapan model PjBL dengan media audiovisual, dan (3) mendeskripsikan kendala dan solusi pada penerapan model PjBL dengan media audiovisual. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif dengan subjek penelitian yaitu guru dan siswa kelas IV SDN 1 Klapasawit berjumlah 14 siswa yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Data yang digunakan adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan tes. Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menjelaskan bahwa penerapan model PjBL dengan media audiovisual dapat dilakukan dengan (a) menentukan pertanyaan mendasar dengan media audiovisual, (b) membuat perencanaan proyek dengan media audiovisual, (c) menyusun jadwal pelaksanaan, (d) monitoring perkembangan proyek, (e) penilaian hasil proyek, dan (f) evaluasi. Penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas dalam membuat karya dekoratif di mana pada siklus I sebesar 81,89%, siklus II sebesar 89,33%, dan siklus III sebesar 91,18%. Kendala dalam penerapan model PjBL dengan media audiovisual yaitu (a) guru belum memberikan motivasi kepada siswa karena waktu pembelajaran habis dan (b) siswa tidak tertib dalam menyampaikan pendapatnya. Adapun solusi yang dapat diterapkan yaitu (a) guru sebaiknya memberikan motivasi selama pembelajaran berlangsung dengan afirmasi positif dan (b) guru memberikan peringatan tegas kepada siswa yang tidak tertib dalam menyampaikan pendapatnya. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu penerapan model *PjBL* dengan media audiovisual dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat karya dekoratif pada siswa kelas IV SD.

Kata kunci: *Project Based Learning (PjBL), audiovisual, kreativitas*



PENDAHULUAN

Periode revolusi industri 4.0 yang mengantarkan abad ke-21 sebagai abad globalisasi atau keterbukaan (Mardhiyah et al., 2021). Di mana bidang pendidikan sangat dipengaruhi oleh pembelajaran abad ke-21. Pembelajaran pada abad tersebut tidak hanya mengedepankan kemampuan kognitif saja tetapi juga mendahulukan keterampilan dari siswa (Sulistyaningrum, dkk., 2019). Siswa dituntut untuk mahir dalam keterampilan abad ke-21 yang terdiri berpikir kritis dan pemecahan masalah, komunikasi dan kerja sama, kreativitas, serta inovasi (Rusadi, Widiyanto, & Lubis, 2019). Kreativitas ialah salah satu keterampilan penting yang perlu dikembangkan pada abad ke-21 (Alzoubi et al., 2016).

Kreativitas merupakan ketangkasan yang penting bagi manusia untuk memiliki keterampilan berpikir kritis, sehingga mereka dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan lebih baik (Widhiasih & Astuti, 2021). Kreativitas memungkinkan seseorang untuk menghasilkan dan memperoleh pengetahuan baru dengan menggunakan konsep, ide, dan pengetahuan yang mereka ketahui. Pembelajaran seni dan kreativitas saling terkait, karena kegiatan seni dapat membantu menumbuhkan kreativitas. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa seseorang yang memiliki imajinasi kreatif dapat menghasilkan sesuatu yang menarik, yang pada akhirnya akan menghasilkan produk baru atau pengembangan produk yang unik. Kreativitas yang mengaitkan pembelajaran seni salah satunya tercantum pada mata pelajaran Seni Rupa.

Seni Rupa menjadi salah satu cabang kesenian yang menjadi topik pembelajaran pada kurikulum merdeka. Pengembangan bakat kreativitas siswa dan mengelola berbagai kemampuan dapat ditingkatkan melalui pendidikan seni (Cinthya & Kusuma, 2018). Oleh sebab itu, pembelajaran seni rupa dapat membantu siswa mencapai potensi penuh dalam dirinya dan memperoleh berbagai keterampilan (Setyorini et al., 2023). Kreativitas siswa dapat dikembangkan salah satunya dengan membuat karya dekoratif. Sebuah karya yang berkaitan dengan ornamen disebut karya dekoratif. Selain itu, salah satu jenis seni rupa yang dikaitkan dengan gambar yang digunakan untuk dekorasi disebut karya dekoratif (Lestari et al., 2023). Adanya karya dekoratif dapat meningkatkan keindahan permukaan suatu objek.

Hasil wawancara dan observasi bersama guru kelas IV SDN 1 Klapasawit pada Selasa, 29 Agustus 2023 dan Senin, 18 September 2023 diperoleh informasi bahwa pembelajaran Seni Rupa sudah berjalan dengan baik, namun pembelajaran masih didominasi oleh guru. Siswa menyukai dengan kegiatan menggambar namun guru belum menerapkan metode yang bervariasi sehingga proses pembelajaran belum mengaktifkan siswa. Guru pun belum memanfaatkan media yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar. Untuk hasil karya siswa masih cenderung sama dengan siswa lain, yaitu hanya menggambar rumah dan pemandangan, sehingga untuk hasil karyanya masih terlihat sama antara siswa satu dengan yang lainnya. Kombinasi unsur rupa yang terdapat dalam karya dekoratif belum terlihat pula, hanya menggambar dengan motif deformasi, tanpa mampu menuangkan ide dan kreasi lainnya dalam karyanya.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas yaitu model *Project Based Learning (PjBL)*. Menurut Kristiani (sebagaimana dikutip Yani & Taufik, 2020) model *Project Based Learning (PiBL)* merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai tujuannya. Tujuan utama dari proses pembelajaran yaitu pemecahan masalah, yang memfokuskan pembelajaran pada pemecahan masalah untuk memberikan pembelajaran yang lebih bermakna karena pembelajaran memerlukan lebih dari sekadar memahami apa yang dipelajari, tetapi perlu mendidik siswa tentang manfaat belajar bagi lingkungan. Model *Project Based Learning (PjBL)* merupakan model pembelajaran yang berpusat

pada siswa yang mengatur pembelajaran dan belajar di sekitar proyek (Du & Han, 2016). Karya yang dihasilkan dapat berbentuk model, prototipe, desain, atau produk jadi yang dapat digunakan dimasyarakat (Anas & Murti, 2016, hlm. 109). Melalui model *PjBL* diharapkan dapat mendukung kreativitas dan menstimulus siswa agar lebih berani menunjukkan kreativitasnya pada saat kegiatan pembelajaran (Christian, 2021, hlm. 2272).

Media pembelajaran digunakan untuk mendukung proses pembelajaran yang diharapkan dapat memperoleh hasil yang efektif dan efisien. Media yang efektif salah satunya yaitu media audiovisual. Menurut Fridayanti et al. (2022) media audiovisual merupakan alat yang menggunakan aplikasi digital yang berbeda untuk membuat tayangan suara (audio) dan gambar (visual) dalam satu putaran, tetapi tidak hanya berisi pada pemahaman kata. Menurut Rachmadtullah et al. (2018, hlm. 2035) media audiovisual merupakan media yang terdiri dari gabungan komponen audio dan visual yang digunakan untuk menyampaikan ide atau gagasannya. Yang termasuk media audiovisual yaitu media video. Media video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan audio dan visual sehingga menghasilkan suatu tontonan yang menarik (Putri, 2021, hlm 3069). Media berupa video merupakan jenis media pembelajaran yang penting karena ada berbagai gaya belajar siswa yang terdiri dari pembelajaran auditori, visual, dan kinestetik. Video pembelajaran memiliki komponen berupa audio dan visual bersama dengan konten yang disajikan secara menarik. Video pembelajaran ini menggabungkan teks, gambar, dan audio ke dalam satu file untuk mendukung gaya belajar yang berbeda di antara siswa (Mu'minah, 2021, hlm. 1203).

Berdasarkan uraian masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* dengan media audiovisual, (2) meningkatkan kreativitas melalui penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* dengan media audiovisual, dan (3) mendeskripsikan kendala dan solusi pada penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* dengan media audiovisual.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan upaya yang digunakan dalam upaya memperbaiki atau meningkatkan mutu pembelajaran (Fitria, dkk., 2019). Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV SDN 1 Klapasawit tahun ajaran 2023/2024 sebanyak 14 siswa yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Klapasawit, Kecamatan Buluspesantren, Kabupaten Kebumen. Penelitian dilakukan dalam tiga siklus dengan prosedur penelitian dimulai dari perencanaan pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Kemmis & Mc. Taggart (sebagaimana dikutip Maliasih, Hastono, & Nurani, 2017, hlm. 223)).

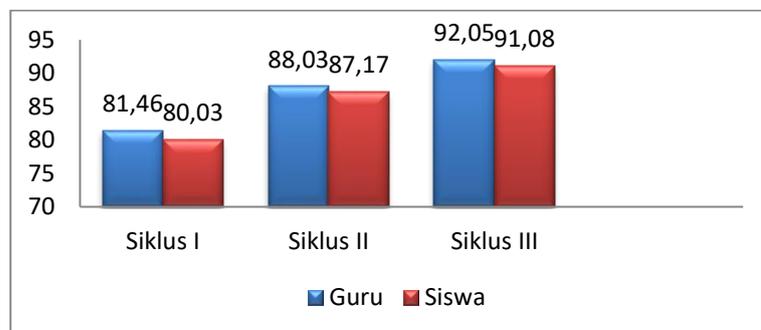
Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil penilaian kreativitas dalam membuat karya dekoratif. Data kualitatif berupa lembar observasi dan wawancara. Uji validitas data dilakukan dengan triangulasi. Adapun analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis data statistik deskriptif seperti yang dijelaskan Miles dan Huberman (sebagaimana dikutip Zulfirman, 2022) 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)* dengan Media Audiovisual

Penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* dengan media audiovisual dalam penelitian ini dilaksanakan melalui enam langkah, yaitu (a)

menentukan pertanyaan mendasar, (b) membuat perencanaan proyek dengan media audiovisual, (c) menyusun jadwal pelaksanaan, (d) monitoring perkembangan proyek, (e) penilaian hasil proyek, (f) evaluasi (Du dan Han, 2016, hlm. 1081). Hasil observasi penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* dengan media audiovisual terhadap guru dan siswa dari siklus I-III dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Hasil Observasi Penerapan Model *Project Based Learning (PjBL)* dengan Media Audiovisual terhadap Guru dan Siswa pada Siklus I-III

Berdasarkan gambar 1, dapat diketahui bahwa hasil observasi model *Project Based Learning (PjBL)* dengan media audiovisual mengalami peningkatan pada tiap siklus. Hasil observasi penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* dengan media audiovisual terhadap guru pada siklus I ke siklus II meningkat sebesar 6,57%. Pada siklus II ke siklus III meningkat sebesar 4,02%. Untuk hasil observasi penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* dengan media audiovisual terhadap siswa pada siklus I ke siklus II meningkat sebesar 7,14%. Pada siklus II ke siklus III meningkat sebesar 3,91%.

Pada langkah menentukan pertanyaan mendasar, siswa diminta oleh guru untuk menyimak video sesuai dengan materi yang diajarkan. Guru memulai pembelajaran dengan memberikan pertanyaan agar dapat memotivasi siswa untuk menyampaikan pendapatnya. Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat Pradipta, Astawan, & Rati (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran audiovisual dapat merangsang siswa belajar aktif dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada siswa.

Pada langkah membuat perencanaan proyek dengan media audiovisual, guru dan siswa secara kolaboratif membuat perencanaan proyek saat pembelajaran. Guru membimbing untuk melakukan pembagian kelompok. Guru memberikan LKPD kepada setiap masing-masing kelompok dilanjutkan dengan siswa melakukan kegiatan diskusi mengenai rencana pembuatan proyek. Kegiatan ini mengharuskan siswa untuk melakukan komunikasi dan kolaborasi dalam perencanaan proyek. Zubaidah (Fitri, Dasna, & Suharjo, 2018) mengatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan model *PjBL* merupakan model yang melibatkan 4C, dua diantaranya yaitu komunikasi dan kolaborasi. Sehingga siswa dapat melatih kemampuan tersebut melalui kegiatan diskusi dalam penentuan rencana pembuatan proyek.

Pada langkah menyusun jadwal pelaksanaan, guru dan siswa menentukan waktu dilaksanakannya proyek secara kolaboratif. Rohana (2016) mengatakan bahwa pada langkah ini, aktivitas yang dilakukan adalah: (1) membuat linimasa waktu penyelesaian proyek, (2) menentukan batas waktu penyelesaian proyek, (3) membimbing siswa dalam membuat perencanaan proyek, (4) memberikan bimbingan kepada siswa ketika cara yang mereka lakukan tidak sesuai dengan

proyek, dan (5) meminta siswa membuat penjelasan mengenai cara penyelesaiannya.

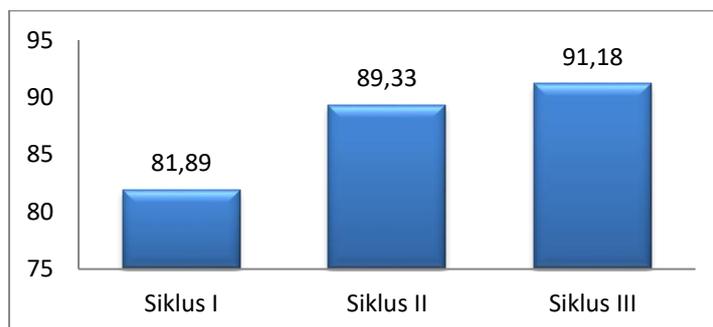
Pada langkah monitoring perkembangan proyek, guru bertanggung jawab untuk monitoring terhadap siswa saat proses penyelesaian proyek. Dinda dan Sukma (2021) menyatakan bahwa dalam proses penyelesaian proyek dibutuhkan peran guru yang harus selalu mengawasi dan siap memberikan solusi dari permasalahan atau kendala yang dialami siswa.

Pada langkah penilaian hasil proyek, guru membimbing siswa untuk melakukan kegiatan presentasi mengenai hasil proyeknya. Sedangkan siswa tidak hanya menunjukkan hasil proyeknya di depan kelas, namun siswa juga menyampaikan mengenai ide yang telah dikemukakan disertai dengan kekurangannya, menyampaikan persepsinya, dan saling memberikan evaluasi satu sama lain. Hal ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Jalinus, Nabawi, & Mardin (2017) yaitu *students presented the project result, discuss with teacher about lack in the process and results that have been implemented. Student communicate their own perception and drawback of the project. They also recommended to improve their own presentation and convey about this mistakes.* Pada pelaksanaan siklus III, siswa tidak tertib dalam menyampaikan pendapatnya yang menimbulkan keadaan kelas tidak kondusif.

Pada langkah ini, guru dan siswa membahas mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan, dilanjutkan dengan merefleksi aktivitas dan membuat kesimpulan. Hal ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Anggraini & Wulandari (2021) menyatakan bahwa pada tahap evaluasi proyek guru mengarahkan pada proses pemaparan proyek, merefleksi, dan menarik kesimpulan secara umum terhadap apa yang telah diperoleh. Pada pelaksanaan siklus I, guru belum memberikan motivasi kepada siswa agar lebih semangat lagi dalam mengerjakan proyek selanjutnya. Hal itu terjadi dikarenakan waktu pembelajaran sudah habis, sehingga guru langsung menutup pembelajaran.

2. Peningkatan Kreativitas dalam Membuat Karya Dekoratif

Peningkatan kreativitas diukur dengan rubrik kreativitas terhadap karya menggambar pola dekoratif di kertas, memindahkan pola dekoratif ke kain, teknik jelujur, teknik ikat, dan pewarnaan karya. Kreativitas dinilai berdasarkan aspek kelancaran, kelenturan, keaslian, kerincian, dan peninjauan ulang. Penilaian kreativitas dalam membuat karya dekoratif dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Kreativitas dalam Membuat Karya Dekoratif Siklus I-III

Berdasarkan gambar 2 dapat diketahui bahwa kreativitas pada siklus I diperoleh persentase ketuntasan rata-rata sebesar 81,89%, pada siklus II sebesar 89,33%, dan siklus III sebesar 91,18%. Selain dari persentase yang ada, kreativitas dalam membuat karya dekoratif dari siklus I-III meningkat dapat dilihat dari komposisi bentuk dan warna yang dihasilkan dari produk/karya dekoratif. Rata-rata persentase yang dihasilkan pada siklus I sampai siklus III menunjukkan adanya

peningkatan kreativitas dan berhasil mencapai target indikator kinerja penelitian yang mana sejalan dengan penelitian Nugroho et al. (2018, hlm 59). Selain itu, peningkatan persentase dari siklus I hingga III menunjukkan bahwa penerapan model *PjLB* dengan media audiovisual dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat karya seni rupa sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Pambudi et al. (2024, hlm. 97) yang mengungkapkan bahwa penerapan model *PjBL* dengan media audiovisual tidak hanya berdampak pada peningkatan kreativitas pembelajaran IPA, tetapi juga terbukti pada kreativitas siswa dalam membuat karya seni rupa tepatnya karya dekoratif.

Berdasarkan data tersebut, diketahui bahwa model *Project Based Learning (PjBL)* dengan media audiovisual efektif dalam meningkatkan kreativitas. Model pembelajaran *PjBL* dirasa tepat, menarik, dan inovatif sehingga siswa lebih berani menunjukkan kreativitasnya dalam pembelajaran. Pada pembelajaran ini, siswa didorong untuk menguraikan masalah dan melakukan penyelidikan sebagai bagian dari proses pembelajaran. Hal tersebut sependapat dengan Sari et al. (2023) menyatakan bahwa model *PjBL* menekankan pembelajaran pada siswa agar dapat memecahkan masalah konkret sehingga siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Sedangkan Kusnawan (2021, hlm 11) menyatakan bahwa siswa dalam pembelajaran diminta untuk mencari solusi dan dalam prosesnya siswa diminta untuk bekerja dalam tim untuk mengatasi permasalahan tersebut. Sehingga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuannya dalam menciptakan suatu karya atau produk sesuai dengan materi yang diberikan oleh guru. Agar lebih efektif, model pembelajaran berbasis proyek ini diintegrasikan dengan media pembelajaran yang menarik yaitu media audiovisual. Ansar dan Rahmah (2023) menyatakan bahwa media audiovisual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Sehingga dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi yang dapat meningkatkan proses dan hasil belajar serta menimbulkan motivasi belajar, interaksi antara siswa dan lingkungannya, memungkinkan siswa belajar sesuai dengan minat dan kemampuannya.

3. Kendala dan Solusi

Berdasarkan hasil observasi langkah model *Project Based Learning (PjBL)* dengan media audiovisual, ditemukan beberapa kendala yang terjadi yaitu: (a) guru belum memberikan motivasi kepada siswa, dikarenakan waktu pembelajaran sudah habis, (b) siswa tidak tertib dalam menyampaikan pendapatnya. Kendala-kendala tersebut sesuai dengan pendapat Yusriani, Arsyad, & Arafah (2020, hlm. 140) menyatakan bahwa model *PjBL* dengan media audiovisual membutuhkan waktu yang relatif lama, sehingga dalam pelaksanaannya siswa tidak selalu kondusif, ada kalanya mereka kurang berkontribusi dalam kelompok, sementara guru memiliki keterbatasan dalam memonitor seluruh aktivitas siswa.

Solusi dari kendala tersebut yaitu: (a) guru sebaiknya memberikan motivasi dimulai dari awal sampai akhir pembelajaran, sehingga siswa dapat termotivasi terhadap afirmasi positif yang telah disampaikan guru, (b) guru memberikan peringatan tegas kepada siswa yang tidak tertib dalam menyampaikan pendapatnya, agar tidak mengganggu teman yang lainnya.

SIMPULAN

1. Langkah-langkah penerapan model *PjBL* dengan media audiovisual untuk meningkatkan kreativitas dalam membuat karya dekoratif mata pelajaran Seni Rupa pada siswa kelas IV SDN 1 Klapasawit tahun ajaran 2023/2024 melalui langkah-langkah: (1) menentukan pertanyaan mendasar dengan media audiovisual, (2) membuat perencanaan proyek dengan media audiovisual, (3)

menyusun jadwal pelaksanaan, (4) monitoring perkembangan proyek, (5) penilaian hasil proyek, serta (6) evaluasi. Setelah diimplementasikan, rata-rata persentase pelaksanaan guru dalam penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* dengan media audiovisual sebesar 92,05% dan pada siswa sebesar 91,08% sehingga telah mencapai target indikator kinerja penelitian yang diharapkan yaitu 85%. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menambah variasi tindakan serta kajian teoretis dari jurnal internasional mengenai model *Project Based Learning (PjBL)* dengan media audiovisual untuk tingkat penelitian yang lebih tinggi.

2. Penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* dengan media audiovisual dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat karya dekoratif mata pelajaran Seni Rupa pada siswa kelas IV SDN 1 Klapasawit tahun ajaran 2023/2024. Peningkatan kreativitas ditunjukkan oleh ssiwa dapat membuat karya dekoratif dengan keberagaman bentuk dan penggabungan warna yang menarik.
3. Kendala dalam penelitian ini yaitu: (a) guru belum memberikan motivasi kepada siswa karena waktu pembelajaran habis, (b) siswa tidak tertib dalam menyampaikan pendapatnya. Solusi dari kendala tersebut yaitu: (a) guru sebaiknya memberikan motivasi selama pembelajaran berlangsung dengan afirmasi positif, (b) guru memberikan peringatan tegas kepada siswa yang tidak tertib dalam menyampaikan pendapatnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, M. Y. & Mawarni, I. (2021). Kreativitas Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Pengaruh Lingkungan Sekolah dalam Pengajaran. *Jurnal Universitas Riau*, 6(2), 229. <https://journal.uir.ac.id/index.php/althariqah/article/download/7382/3745/28822>
- Alzoubi, A. M., Al Qudah, M. F., Albursan, I. S., Bakhiet, S. F., & Abduljabbar, A. S. (2016). *The Effect of Creative Thinking Education in Enhancing Creative Self-Efficacy and Cognitive Motivation*. *Journal of Educational and Developmental Psychology*, 6(1), 117. <https://doi.org/10.5539/jedp.v6n1p117>
- Anas, M. & Murti, W. (2016). Pengaruh Pemberian Tugas Berbasis Proyek Terhadap Pengembangan Life Skill Dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 4(2), 109. <https://doi.org/10.26858/jnp.v4i2.2411>
- Anggraini, P. D. & Wulandari, S. S. (2021). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 9(2), 295. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Ansar, & Rahmah, N. (2023). Penerapan Model PjBL Berbantuan Media Auidovisual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Tindakan Kelas*, 3(2), 294. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i2.213>
- Christian, Y. A. (2021). Meta Analisis Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2272. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1207>
- Cinthya, A. & Kusuma, H., B. (2018). Meningkatkan Kreativitas Seni Melalui Pelatihan Membuat Karya Dengan Memanfaatkan Botol Plastik Bekas. *Jurnal Pengabdian dan Kewirausahaan*, 2(1), 11. <http://dx.doi.org/10.30813/jpk.v2i1.1129>
- Dinda, N. U. & Sukma, E. (2021). Analisis Langkah-langkah Model *Project Based Learning (PjBL)* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli (Studi Literatur). *Jurnal of Basic Education Studies*, 4(2), 57. <https://ejournalunsam.id/index.php/jbes/article/view/4551>
- 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. <http://dx.doi.org/10.4236/ce.2016.77112>

- Fitri, H., Dasna, I. W., & Suharjo. (2018). Pengaruh Model *Project Based Learning (PjBL)* terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Ditinjau dari Motivasi Beprestasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Brilliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 3(2), 202. <http://dx.doi.org/10.28926/brilliant.v3i2.187>
- Fitria, H., Kristiawan, M., & Rahmat, N. (2019). Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas. *Abdimas Unwahas*, 4(1), 16. <http://dx.doi.org/10.31942/abd.v4i1.2690>
- Fridayanti, Y., Irhasyurna, Y., & Putri, R. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik SMP/MTS. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(3), 49. <https://jurnal.iomparnd.com/index.php/jp>
- Jalinus, N., Nabawi, R. A., & Mardin, A. (2017). *The Seven Steps of Project Based Learning Model to Enhance Productive Competences of Vocational Students. Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. 102, 253-254. <https://doi.org/10.2991/ictvt-17.2017.43>
- Kusnawan, H. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya Siswa Kelas IX melalui Model Project Based Learning. *Jurnal Pendidikan Indonesia Gemilang*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.53889/jpiq.v1i1.18>
- Lestari, A. S. T., Kusumaningsih, W., & Pramasdyahsari, A. (2023). Analisis Model Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Dalam Membuat Karya Dekoratif . *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 4235-4245. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1094>
- Maliasih, Hartono, & Nurani. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Metode Teams Games Tournaments dengan Strategi Peta Konsep pada Siswa SMA. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 223. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Mardhiyah, H., Aldriani, F., Chitta, F., & Zulfikar, R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Jurnal Pendidikan*, 12(1), 30. <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>
- Mu'minah, I. H. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Sebagai Alternatif Dalam Pembelajaran Daring IPA pada Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian*, 1(1), 1202-1203. <http://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/download/172/162/289>
- Pambudi, A., Suhartono, & Susiani, T. S. (2024). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Karya Seni Rupa Daerah pada Siswa Kelas VA. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1). 97. <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.75821>
- Pradipta, K. N. Y., Astawan, I. G., & Rati, N. W. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Project Based Learning Pada Materi Hubungan Antar MakhluK Hidup dalam Ekosistem Kelas V SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 377. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.47545>
- Putri, R. P. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3069. <https://www.ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/download/4082/2701/>
- Rachmadtullah, R., Ms, Z., & Sumantri, M. S. (2018). Development of Computer-based Interactive Multimedia: Study on Learning in Elementary Education. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(4), 2035. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i4.16384>
- Rohana, R. S. (2016). Penerapan Model *Project Based Learning* dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Penguasaan Konsep Peserta

- Didik pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*, 156.
<https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snip/article/view/8932>
- Rusadi, B. E., Widiyanto, R., & Lubis, R. R. (2019). Analisis *Learning and Inovation Skills* Mahasiswa PAI Melalui Pendekatan Saintifik dalam Implementasi Keterampilan Abad 21. *Jurnal Conciencia*, 19(2), 113.
<https://doi.org/10.19109/conciencia.v19i2.4323>
- Sari, W. S. K., Kironoratri, L., & Bamiro, N. B. (2023). *Process of Students Decorative Work Creativity in Project-Based Learning*. *Internasional Journal of Art and Technology in Elementary School*, 1(2), 49.
<https://doi.org/10.24176/arties.v1i2.11714>
- Setyorini, E. A., Ekowati, D. W., & Febriyanti, F. (2023). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Menggunakan Model *Project Based Learning* Mata Pelajaran Seni Rupa Melalui Kolase Mix Media. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 667. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/7436>
- Sulistyaningrum, H., Winata, A., & Cacik, S. (2019). Analisis Kemampuan Awal 21st Century Skills Mahasiswa Calon Guru SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 144. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i1.13068>
- Widhiasi, A. P. & Astuti, A. (2021). Analisa Metode Proyek Terhadap Kreativitas Anak Di Masa Karantina Covid 19. *Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(2), 33. <http://dx.doi.org/10.31000/ceria.v13i2.4014>
- Yani, L. I. & Taufik, T. (2020). Penerapan Model *Project Based Learning* dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 8(9), 72-73.
<http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd>
- Yusriani, Arsyad, M., & Arafah, K. (2020). Kesulitan Guru dalam Mengimplementasikan Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Pelajaran Fisika di SMA Negeri Kota Makassar. *Prosiding Seminar Nasional Fisika PPs UNM*, 2, 140.
<https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.75821>
- Zulfirman, R. (2022). Implementasi Metode *Outdoor Learning* dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di MAN 1 Medan. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran*, 3(2), 149.
<http://dx.doi.org/10.30596%2Fjppp.v3i2.11758>