

Penerapan Model *Project Based Learning (PjBL)* Untuk Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa Tentang Karya Seni dari Kertas Bekas

Arum Banarsari, Rokhmaniyah, Tri Saptuti Susiani

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

Article History

accepted 1/2/2025

approved 1/3/2025

published 30/4/2025

Abstract

The study aimed to describe the steps of PjBL to enhance creativity in fine arts about art works made from used paper, enhance creativity in fine arts about art works made from used paper through PjBL, and analyse the impacts of PjBL. The data were quantitative and qualitative. The source of data were teacher and students of fifth grade at SD Negeri 1 Karang Sari. Data collection techniques were tests and non-tests such as observation and interviews. The study used triangulation of techniques through creation of art works, observation, and interview and triangulation of sources such as information from documents, teachers, and fifth grade students at SD Negeri 1 Karang Sari. The results indicated that the percentages of student creativity in the aspects of flexibility, originality, fluency, and elaboration were 73.55% in the first cycle, 79.08% in the second cycle, and 85.57% in the third cycle. The impacts of PjBL on students observed based on responses, self-confidence, and cooperation created enthusiastic in learning, good self-confidence, and cooperation with friends.

Keywords: *Project Based Learning, creativity, fine arts*

Abstrak

Tujuan diadakannya penelitian ini, yaitu mendeskripsikan langkah *PjBL* untuk meningkatkan kreativitas tentang karya seni dari kertas bekas, meningkatkan kreativitas tentang karya seni dari kertas bekas melalui penerapan model *PjBL*, dan menganalisis dampak pengiring penerapan model *PjBL*. Data yang digunakan adalah data kualitatif dan kuantitatif. Sumber data penelitian ini adalah guru dan siswa SD Negeri 1 Karang Sari yang dikumpulkan dengan teknik non tes berupa observasi, wawancara, dan tes hasil belajar. Penelitian ini menggunakan triangulasi teknik melalui pembuatan produk, observasi, dan wawancara dan triangulasi sumber, yaitu informasi yang diperoleh dari dokumen, guru, dan siswa kelas V SD Negeri 1 Karang Sari. Hasil penelitian menunjukkan langkah model *PjBL* meliputi pertanyaan penting sesuai topik, perencanaan penyelesaian proyek, penyusunan jadwal, penyelesaian dengan fasilitas dan monitoring guru, penyusunan laporan dan presentasi hasil, serta evaluasi hasil. Persentase kreativitas siswa dengan aspek fleksibilitas, originalitas, fluensi dan elaborasi pada siklus I=73,55% siklus II=79,08%, dan siklus III=85,57%. Dampak pengiring siswa dalam penerapan model *PjBL* dapat menjadikan siswa berantusias dalam pembelajaran, memiliki kepercayaan diri yang baik, dan dapat berkerja sama dengan teman lain. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model *PjBL* dapat meningkatkan kreativitas tentang karya seni dari kertas bekas pada siswa kelas V SD Negeri 1 Karang Sari tahun ajaran 2023/2024.

Kata kunci: *Project Based Learning, kreativitas, Karya Seni Rupa.*



PENDAHULUAN

Era digitalisasi 4.0 menuntut setiap individu untuk berperan aktif dalam menghadapi perubahan aspek kehidupan. Pendidikan juga termasuk dalam aspek yang mengalami perubahan. Pendidikan sebagai usaha untuk menciptakan generasi unggul sesuai tuntutan zaman. Menghadapi persaingan saat ini, diperlukan generasi yang mampu berpikir secara kreatif. Oleh karena itu, diperlukan adanya kreativitas dalam dunia pendidikan untuk menghasilkan generasi yang mampu menghadapi persaingan era digitalisasi.

Kreativitas menuntut siswa untuk berbuat dengan cara yang unik. Seseorang dapat disebut kreatif apabila dapat menyelesaikan suatu masalah dengan cara yang tidak biasa (Fitri, dkk. 2022). Tanpa kemampuan kreativitas, siswa hanya bekerja pada satu tingkat kognitif. Tidak semua siswa memiliki kreativitas yang baik, maka perlu menerapkan kebiasaan dan faktor psikologi kepada siswa. Salah satu mata pelajaran yang memiliki banyak komponen kreativitas yaitu Seni Budaya dan Keterampilan (SBdP), terutama pada seni rupa. Seni rupa telah diajarkan mulai dari tingkat sekolah dasar karena memiliki kebermanfaatan bagi perkembangan kreativitas siswa.

Seni rupa memberikan sarana untuk mengembangkan diri secara visual, mengembangkan rasa estetika, dan memahami dunia sekitar secara visual (Yulia, dkk. 2023). Pembelajaran seni rupa di sekolah umum, bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas, mengolah bahan menjadi suatu benda baru, dan kemampuan menilai akan nilai seni budaya. Kompetensi keterampilan seni rupa di SD, lebih fokus memberikan pengalaman menjelajahi untuk mengembangkan kemampuan sensorik dan motorik, bukan mengarahkan siswa agar menjadi ahli. Seniawan dalam Ali, dkk. (2022) menyatakan bahwa kreativitas dalam pembelajaran seni rupa meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dilihat dari hasil dan proses pembuatan karya secara kreatif. Proses pembelajaran seni rupa harus dilaksanakan secara maksimal agar siswa mampu memperoleh pengalaman nyata dalam membuat suatu karya visual dan dapat memaksimalkan kemampuan kreativitas siswa.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan di kelas V SD Negeri 1 Karang Sari pada tanggal 12 Desember 2023, guru kelas V telah melaksanakan model dalam pembelajaran, tetapi belum sesuai dengan sintaknya. Penerapan model pembelajaran diharapkan mampu membuat pembelajaran berjalan secara sistematis dan mengajak siswa aktif untuk meningkatkan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V pada hari Kamis, 13 Desember 2023 diperoleh informasi bahwa masih terdapat beberapa siswa belum mampu mengikuti proses pembelajaran seni rupa dengan baik. Sesuai dengan hasil observasi pada 21 November 2023, bahwa siswa lebih banyak bermain sendiri, siswa belum berani menyampaikan ide, dan tidak merespon pertanyaan dari guru. Siswa tidak berantusias mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka dapat diterapkan model pembelajaran sesuai sintak yang mampu meningkatkan kreativitas anak. Model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*, adalah model yang cocok untuk merangsang kemampuan berkreasi siswa, terutama dalam konteks pembelajaran Seni Rupa. *Project Based Learning (PjBL)* adalah model pembelajaran yang mengikutsertakan siswa saat proses belajar, baik secara kelompok atau individu dan berciri menghasilkan suatu produk. Rohimah (2023). Kemudian menurut Nurul Azizah dalam Setiawan, dkk. (2021) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran inovatif yang menitikberatkan pada pembelajaran kontekstual melalui aktivitas yang kompleks. *PjBL* memiliki enam langkah pembelajaran. Kristanti dkk. (2017, hlm. 124) : (1) *start with the essential question*, (2) *design a plan for the project*, (3) *create a*

schedule, (4) *monitor the students and the progress of the project*, (5) *assess the outcome* dan (6) *evaluate the experience*. Penerapan model ini mampu memaksimalkan kreativitas siswa. Kreativitas adalah kemampuan individu yang dikaitkan dengan kemampuan menciptakan hal baru dalam kehidupan sehari – hari (Fakhriyani, 2016, hlm. 195). Asmawati (2017, hlm. 149) menyatakan bahwa kreativitas mencakup empat karakteristik yaitu kelancaran, fleksibilitas, originalitas, dan elaborasi.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Project Based Learning (PjBL)* untuk Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa tentang Karya Seni dari Kertas Bekas pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Karangsari Tahun Ajaran 2023/2024”. Adapun rumusan masalah dari penelitian tersebut yaitu: (1) Bagaimanakah langkah-langkah penerapan model *PjBL* untuk meningkatkan kreativitas tentang karya seni dari kertas bekas pada siswa kelas V SD Negeri 1 Karangsari tahun ajaran 2023/2024?, (2) Apakah penerapan model *PjBL* dapat meningkatkan kreativitas tentang karya seni dari kertas bekas pada siswa kelas V SD Negeri 1 Karangsari tahun ajaran 2023/2024?, (3) Apa dampak pengiring penerapan model *PjBL* untuk meningkatkan kreativitas tentang karya seni dari kertas bekas pada siswa kelas V SD Negeri 1 Karangsari tahun ajaran 2023/2024?. Tujuan diadakannya penelitian ini adalah: (1) Mendeskripsikan langkah *PjBL* untuk meningkatkan kreativitas Seni Rupa tentang karya seni dari kertas bekas pada siswa kelas V SD Negeri 1 Karangsari tahun ajaran 2023/2024, (2) Meningkatkan kreativitas Seni Rupa tentang karya seni dari kertas bekas melalui penerapan model *PjBL* pada siswa kelas V SD Negeri 1 Karangsari tahun ajaran 2023/2024, (3) Menganalisis dampak pengiring penerapan model *PjBL* untuk meningkatkan kreativitas seni rupa tentang karya seni dari kertas bekas pada siswa kelas V SD Negeri 1 Karangsari tahun ajaran 2023/2024.

METODE

Penelitian Tindakan Kelas ini menganut model dari Kemmis & Mc. Taggart Arikunto (2013) yang dijelaskan bahwa terdapat empat tahap dalam setiap siklus yang meliputi: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Sumber data adalah subjek diperolehnya data. Barone dan Bresler (2013) menyatakan bahwa “*Data sources can come from teachers, students, and documentation during class sessions*”. Partisipan penelitian ini adalah guru kelas V dan siswa kelas V SD Negeri 1 Karangsari sebanyak 26 siswa. Jumlah siswa terdiri dari 13 siswa perempuan dan 13 siswa laki – laki.

Penelitian ini mencakup dua jenis data, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan teknik statistik deskriptif dan teknik analisis deskriptif kualitatif untuk teknik analisis data kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru dan siswa SD Negeri 1 Karangsari yang dikumpulkan dengan teknik non tes 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). Penelitian ini menggunakan triangulasi teknik melalui pembuatan produk, observasi, dan wawancara dan triangulasi sumber, yaitu informasi yang diperoleh dari dokumen, guru, dan siswa kelas V SD Negeri 1 Karangsari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Model *Project Based Learning*

Untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran dengan menggunakan *PjBL*, perlu diperhatikan tahapan atau langkah - langkahnya. Menurut Nita, dkk. (2021) langkah *PjBL* meliputi : (1) pembentukan kelompok siswa untuk merancang instrumen proyek, (2) perencanaan penyelesaian proyek, (3) penyusunan jadwal pelaksanaan penyusunan proyek, (4) penyelesaian proyek dengan fasilitas dan monitoring guru, (5) presentasi atau publikasi proyek, (6) evaluasi kegiatan atau

pengalaman. Hasil observasi penenerapan model terhadap guru dan siswa yang dilaksanakan dari siklus I-III dijelaskan secara rinci pada tabel 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	75,77	85,41	92,36
Siswa	73,95	81,94	90,97

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa hasil rata-rata keseluruhan telah mencapai indikator kinerja penelitian yaitu 85%. Hasil pengamatan terhadap guru dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 9,6% dan peningkatan dari siklus II ke siklus III sebesar 6,9%. Hasil observasi siswa pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 7,9% dan peningkatan dari siklus II ke siklus III sebesar 9%.

Penentuan proyek bersama siswa dengan cara guru memberikan penjelasan terkait materi sesuai dengan proyek yang akan dibuat disertai contoh media konkret. Setelah guru memberikan penjelasan, guru memberikan pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa berkaitan dengan proyek. Hal ini sesuai dengan pendapat Wajdi (2017) yang menyatakan bahwa penerapan model *PjBL* pada pembelajaran akan diawali dengan pemberian pertanyaan pada siswa yang berkaitan dengan realita dan materi yang akan dipelajari.

Langkah perencanaan penyelesaian proyek melibatkan guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatannya. Proyek yang dikerjakan dalam penelitian ini yaitu pada siklus I membuat hiasan dinding dari koran bekas, siklus II membuat tempat pensil dari koran bekas, dan siklus III membuat vas bunga dari majalah bekas. Guru mengarahkan siswa bagaimana agar proyek dapat selesai dengan hasil maksimal tepat waktu. Penentuan alat dan bahan yang akan digunakan oleh siswa juga disampaikan oleh guru. Siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan ide dan mulai merancang proyek yang akan dibuat. Hal ini sesuai pendapat Sakilah, dkk (2020) bahwa pada langkah perencanaan proyek adalah menggabungkan semua perlengkapan yang dibutuhkan.

Pada langkah penyusunan jadwal, guru dan siswa menentukan dan menyepakati waktu yang diperlukan dalam membuat proyek. Guru kemudian berperan mengingatkan dan memberikan arahan agar proyek selesai tepat waktu. Menurut Titu (2015) menyatakan bahwa kegiatan menentukan jadwal dilakukan bersama-sama antara guru dan siswa dengan menentukan waktu yang jelas sehingga siswa dapat mengelola waktu yang ada.

Guru memfasilitasi terkait penyelesaian proyek siswa seperti alat dan bahan yang akan digunakan. Guru juga bertanggung jawab untuk mengawasi dan memberikan solusi apabila terjadi kesulitan pada saat siswa menyelesaikan proyek. Menurut Dinda & Sukma (2021) guru harus selalu mengawasi dan siap memberi solusi apabila terjadi kendala pada siswa.

Siswa diberikan kesempatan untuk mempresentasikan proyek yang telah dibuat secara berkelompok di depan kelas. Pada langkah ini juga terjadi interaksi antar siswa dalam menyampaikan apresiasi dan tanggapan terkait proyek yang dipresentasikan. Menurut Jalinus, dkk.(2017) siswa mempresentasikan hasil

proyek, kemudian berdiskusi dengan guru tentang kekurangan yang ada, dan guru memberi masukan sebagai perbaikan pada proyek selanjutnya.

Pada langkah evaluasi, guru dan siswa membahas pembelajaran yang telah dilaksanakan, dilanjutkan dengan merefleksi, dan membuat kesimpulan. Sesuai dengan pendapat Anggraini & Wulandari (2021) bahwa pada tahap evaluasi, guru mengarahkan proses pemaparan proyek, merefleksi, dan menarik kesimpulan terhadap apa yang diperoleh.

2. Peningkatan Kreativitas Seni Rupa tentang Karya Seni dari Kertas Bekas

Tingkat kreativitas setiap siswa dapat diukur berdasarkan indikator dari kreativitas. Kreativitas memiliki empat indikator yaitu *fluency*, *flexibility*, *elaboration*, dan *originality* Sahidu dkk (2020). Berikut adalah data yang diperoleh setelah dilaksanakan siklus I-III.

Tabel 2. Analisis Penilaian hasil Kreativitas Siswa Siklus I-III

Nilai	Kreativitas Siswa			Keterangan
	Siklus I	Siklus II	Siklus III	
	<i>f</i> (%)	<i>f</i> (%)	<i>f</i> (%)	
95-100	-	-	-	Tuntas
85-94	-	7	17	Tuntas
75-84	17	14	6	Tuntas
65-74	4	4	3	Belum Tuntas
55-64	5	1	-	Belum Tuntas
45-54	-	-	-	-
Jumlah	26	26	26	
Nilai Tertinggi	81,25	93,75	93,75	
Nilai Terendah	62,5	62,5	68,75	
Rata-rata	73,55	79,08	85,57	
Siswa Tuntas	17	21	23	
Siswa Belum Tuntas	9	5	3	

Berdasarkan tabel 4.15 dapat diketahui bahwa persentase rata-rata nilai dari siklus I ke siklus II terjadi kenaikan sebesar 7,2%. Pada siklus II ke siklus III rata-rata nilai meningkat sebesar 6,4% dikarenakan perbaikan yang terus dilakukan berdasarkan hasil refleksi dari siklus I dan II. Perbaikan yang dilakukan utamanya pada langkah keempat model pembelajaran *PjBL* atau langkah penyelesaian proyek dengan fasilitas dan monitoring guru. Penerapan model *PjBL* melatih siswa agar mampu memecahkan masalah melalui pembuatan produk. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rosalina dan Sanoto (2023) yang menyatakan bahwa penerapan model *PjBL* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa. Pendapat serupa dari Hartono dan Asiyah (2018) menyatakan bahwa penerapan model *PjBL* saat pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

3. Dampak Pengiring Penerapan Model *Project Based Learning*

Dampak pengiring adalah hasil yang secara tidak langsung dicapai oleh siswa setelah pembelajaran dilaksanakan. Pada penelitian ini diukur menggunakan lembar observasi dan wawancara dengan tiga indikator yaitu respon siswa, percaya diri dan kerja sama. Peningkatan persentase rata-rata dari setiap siklus terjadi secara signifikan. Peningkatan tersebut dapat dilihat secara rinci pada tabel berikut.

Tabel 3. Dampak pengiring Penerapan Model *Project Based Learning* Siklus I-III

Aspek	Siklus		
	I (%)	II (%)	III (%)
Respon Siswa	72,91	83,33	91,66
Percaya Diri	70,83	80,55	88,88
Kerja sama	72,91	85,41	91,66
Rata-rata	72,22	83,10	90,74

Pada siklus I persentase rata-rata yang diperoleh masih dalam kriteria cukup karena siswa belum percaya diri untuk menyampaikan ide atau gagasan di hadapan teman-teman yang lain. Kemudian, guru mengatasi masalah tersebut dengan memberikan penguatan pada siswa bahwa semua siswa bisa dan pasti memiliki ide yang kreatif. Pada siklus II siswa mulai terbiasa untuk mengungkapkan ide kepada teman yang lain. Namun, siswa belum yakin dengan kemampuan dirinya saat menyelesaikan proyek. Siswa juga belum mengerjakan proyek secara kondusif, sehingga guru mengajak siswa untuk melakukan tepuk-tepuk agar suasana kembali kondusif. Guru juga memberikan arahan agar siswa bertanggung jawab dengan tugas yang telah diterima. Pada siklus III siswa telah berantusias, memiliki kepercayaan diri yang lebih baik, dan mengerjakan proyek dengan kompak serta kondusif. Hal tersebut terlihat pada persentase rata-rata pada siklus III yang telah melampaui persentase yang ditargetkan yaitu 85%.

Berdasarkan data yang diperoleh, maka model *PjBL* dapat menjadikan siswa berantusias dalam pembelajaran, siswa memiliki kepercayaan diri yang baik, dan siswa dapat berkerja sama dengan teman lain. Sesuai dengan pendapat Izati, dkk. (2018) menyatakan bahwa setelah diterapkan model *PjBL* terdapat dampak pengiring yang diperoleh siswa, seperti semangat belajar, berpikir kolaborasi, dan percaya diri.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan Langkah penerapan model *Project Based Learning* meningkatkan kreativitas seni rupa tentang karya seni dari kertas bekas pada siswa kelas V SD Negeri 1 Karang Sari tahun ajaran 2023/2024 yaitu: (1) penentuan proyek yang berkaitan dengan seni rupa, (2) penentuan langkah penyelesaian proyek dalam pembelajaran seni rupa, (3) penyusunan jadwal proyek dalam pembelajaran seni rupa, (4) penyelesaian proyek dengan fasilitas dan monitoring guru saat pelajaran seni rupa, (5) penyusunan laporan dan presentasi hasil proyek, dan (6) evaluasi proses dan hasil proyek dalam pembelajaran seni rupa. Penerapan model *PjBL* dapat meningkatkan kreativitas seni rupa tentang karya seni dari kertas bekas pada siswa kelas V SD Negeri 1 Karang Sari tahun ajaran 2023/2024. Peningkatan kreativitas siswa ditunjukkan dengan kemampuan siswa dalam membuat hiasan dinding dari koran bekas pada siklus I, pembuatan tempat pensil dari koran bekas pada siklus II, dan mempunyai siswa membuat vas bunga dari majalah bekas pada siklus III. Dampak pengiring yang ditimbulkan dari penerapan model *PjBL* yaitu respon siswa, percaya diri, dan kerja sama.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, Azriel, Farah, Mutiara, Reza, & Sokhivah. (2022). Pembelajaran Seni Rupa Pada Anak Tingkat Sd/Mi. Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>

- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam peningkatan keaktifan siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292-299.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Barone, T., & Bresler, L. (2000). *International Journal of Education and the Arts. Research Studies in Music Education*, 15(1), 71. <https://doi.org/10.1177/1321103X0001500110>
- 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
- Fitri, H., Junindra, A., & Mayar, F. (2022). Analisis Pembelajaran SBdP menggunakan Model *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar. 6, 11082–11088
- Hartono, D. P., & Asiyah, S. (2018). PJBL to Improve Student Creativity: A Descriptive Study of the Role of the Pjbl Learning Model in Improving Student Creativity. *Journal of PGRI University Lecturers Palembang*, 2(1), 1–11. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/prosiding/index>
- Izati, S. N., Wahyudi, & Sugiyarti, M. (2018). Project Based Learning Berbasis Literasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(9), 1122–1127. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/11508>
- Jalinus, J., & Siregar, S. N. (2017). Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII5 SMP Negeri 16 Pekanbaru (Doctoral dissertation, Riau University).
- Nita, Rinia S., & Irwandi. (2021). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa melalui Model *Project Based Learning (PjBL)*. *Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*, 4(2), 231-238. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v4i2.2503>
- Rohimah, H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 101–107. <https://doi.org/10.56916/bip.v2i1.442>
- Rosalina, M., & Sanoto, H. (2023). Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa dengan Model *Project Based Learning* Pelajaran Seni Rupa Kelas II di SD Negeri Pulutan 02. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 34-46.
- 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.
- Setiawan, Lilis., Wardani, S. W., & Permana, I.T. (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
- Titu, M. A. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Materi Konsep Masalah Ekonomi. *Prosiding Seminar Nasional*. <https://eprints.uny.ac.id/21708/>
- Wadji, F. (2017). Implementasi *Project Based Learning (PjBL)* dan Penelitian Autentik dalam Pembelajaran Drama Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 17(1), 81-97. https://ejournal.upi.edu/index.php/BS_JPBSP/article/view/6960
- Yulia, Marni, Desyandri, & Farida Mayar. (2023). Mengoptimalkan Pembelajaran Seni Rupa Di Sekolah Dasar : Strategi Dan Praktek Terbaik. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2658–2667. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.950>