

Analisis Pembelajaran SBdP menggunakan Model *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar

Hasanatul Fitri¹, Arespi Junindra², Desyandri³, Farida Mayar⁴
^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Padang
e-mail: hasanatulfitri93@gmail.com

Abstrak

Penggunaan model pembelajaran merupakan bagian penting dari proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal dan pembelajaran bermakna bagi peserta didik. Termasuk pada pembelajaran seni melalui mata pelajaran SBdP (Seni Budaya dan Prakarya) di sekolah dasar yang bertujuan untuk mengembangkan motorik, kognitif, afektif bahkan sosial dan emosional peserta didik. Namun yang terjadi saat ini ialah pembelajaran SBdP masih monoton proses pembelajarannya, peserta didik masih belum diberi kebebasan dalam melakukan eksplorasi dan melakukan kreasi sehingga kreativitas peserta didik belum sempurna dan optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis Pembelajaran SBdP Menggunakan Model *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar. Melalui model pembelajaran berbasis proyek dapat memberikan pengalaman siswa dalam memecahkan masalah berbasis proyek sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata (Fuja Siti Fujiawati, 2020). Penelitian ini adalah termasuk penelitian kualitatif menggunakan metode penelitian studi literatur (*literature study*). Data-data yang digunakan penelitian ini menggunakan data sekunder berupa hasil-hasil penelitian dari jurnal, artikel, dan karya ilmiah yang relevan. Teknik analisis data yang digunakan ialah analisis isi (*content analysis*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran SBdP menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik pada lingkup seni musik, seni tari, dan seni rupa.

Kata Kunci: *Pembelajaran SBdP, Model Project Based Learning, Kreativitas*

Abstract

The use of learning models is an important part of the learning process so that learning objectives can be achieved optimally and learning is meaningful for students. This includes art learning through SBdP (Art, Culture and Craft) subjects in elementary schools which aim to develop motoric, cognitive, affective and even social and emotional aspects of students. But what is happening now is that SBdP learning is still monotonous in the learning process, students are still not given the freedom to explore and create so that the creativity of students is not perfect and optimal. This study aims to determine the analysis of SBdP Learning Using Project Based Learning Models on the Creativity of Students in Elementary Schools. Through project-based learning models can provide students' experience in solving project-based problems as a first step in collecting and integrating new knowledge based on their experience in real activities (Fuja Siti Fujiawati, 2020). This research is a qualitative research using literature study research methods. The data used in this study uses secondary data in the form of research results from relevant journals, articles, and scientific works. The data analysis technique used is content analysis. The results showed that SBdP learning using the Project Based Learning model could increase the creativity of students in the areas of music, dance, and fine arts.

Keywords: *SBdP Learning, Project Based Learning Model, Creativity*

PENDAHULUAN

Pendidikan yang berkualitas dapat mendorong dan menciptakan masyarakat yang memiliki kualitas, kreativitas dan produktif dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Agar terciptanya hal tersebut haruslah dimulai sejak usia sekolah dasar yaitu dengan membentuk aktivitas belajar yang menarik, sesuai dengan komponen hal-hal yang mencakup siswa, materi, metode, media dan bahkan evaluasi.

Peran semua aspek pendidikan sangat diperlukan termasuk peran pendidik dalam proses pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai, yang diperlukan pendidik adalah memahami kebutuhan serta kondisi dari peserta didik disaat proses pembelajaran berlangsung. Keberhasilan pembelajaran dapat dipengaruhi oleh pendidik yang kreatif dalam mengetahui bagaimana perkembangan, kebutuhan dan kondisi dari peserta didik. Sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. Salah satu hal yang dapat menunjukkan keberhasilan guru dalam pembelajaran adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang cocok bagi peserta didik dan disertai materi pembelajaran yang relevan.

Penerapan model pembelajaran merupakan sesuatu hal yang dapat merangsang serta memberikan pengaruh dalam mencapai keberhasilan pendidik dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif, kreatif serta mandiri. Salah satu model tersebut adalah model Project Based Learning (PjBL) atau model pembelajaran berbasis proyek.

Model PjBL ini lebih menggunakan pendekatan *student center* yang berarti bahwa peserta didik menjadi pusat dan sebagai aktor dalam pembelajaran sedangkan guru hanya sebagai fasilitator atau yang memberikan fasilitas untuk mendukung berjalannya pembelajaran (Ardianti, S. D., Pratiwi, I. A., & Kanzunudin, 2017). Memang tidak semua pendidik memahami dengan sempurna mengenai PjBL dalam pembelajaran SBdP, terutama proses alur dan urutan pelaksanaan pembelajaran dengan model tersebut. Terkhusus pada pembelajaran SBdP ini di sekolah dasar, masih ditemui fakta-fakta diantaranya ialah pembelajaran SBdP yang masih monoton proses pembelajarannya, disamping waktu yang terbatas peserta didik masih belum diberi kebebasan dalam melakukan eksplorasi dan melakukan kreasi sehingga kreativitas peserta didik belum sempurna dan optimal (Dena Fadila dkk., 2019). Melalui kreativitas, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan kepribadiannya baik itu pengembangan fisik maupun mental karakter mereka (Serlina Agustin, 2021).

Dalam UU Nomor 20 tahun 2003 salah satu tujuan ialah peserta didik haruslah memiliki jiwa yang kreatif karena akan berpengaruh kepada perkembangan otak. Otak yang berkembang dengan baik maka dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan kecerdasan peserta didik (Fia Alifah Putri. dkk., 2020). Kreatif berarti mampu mengembangkan ide-ide dan pola pikir yang datang secara spontan dan imajinatif, bersifat penemuan ilmiah dan penciptaan secara mekanik. Masing-masing peserta didik memiliki tingkat perkembangan yang berbeda-beda satu sama lain (Farida Mayar, 2019).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Vivi Agustina, 2020), dan (Dena Fadila dkk., 2019), tentang penggunaan model PjBL terhadap seni tari menunjukkan hasil penerapan dari model PjBL dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam gerak tari. Selanjutnya, penelitian lain dari (Desyandri dan Putri Maulani, 2019), (M.Gunawan Tarmudi Nugroho, 2018) dan (Fuja Siti Fujiawati, 2020), tentang penggunaan model PjBL terhadap seni musik menunjukkan hasil bahwa dengan penerapan model PjBL meningkatkan praktik dan hasil belajar seni musik itu sendiri. Selanjutnya, penelitian dari (Ana Rahmatillah, 2019), (Yusikah, I., Johanes, S., & Turdjai, 2019), dan (Efrimal, F., Kurniah, N., & Wasidi, 2017) tentang penggunaan model pembelajaran PjBL terhadap pembelajaran seni rupa menunjukkan hasil bahwa model pembelajaran PjBL dapat meningkatkan kreativitas anak dalam berkarya seni rupa.

Sehingga, dapat dikatakan kebermanfaatannya dari model pembelajaran PjBL ini mampu menjadi solusi dari permasalahan pembelajaran SBdP ini. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimanakah analisis pada pembelajaran SBdP menggunakan Model

Project Based Learning terhadap kreativitas peserta didik di Sekolah Dasar? Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui analisis pada pembelajaran SBdP menggunakan Model *Project Based Learning* terhadap kreativitas peserta didik di Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur/ *literature study*. Data-data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan data sekunder dalam bentuk hasil penelitian dari jurnal, artikel dan sumber lain yang relevan. Teknik analisis data yang digunakan ialah analisis isi/*content analysis* (Putri, Bramasta and Hawanti, 2020). Literatur yang digunakan ialah jurnal-jurnal mengenai pembelajaran SBdP, Model *Project Based Learning*, dan mengenai kreativitas peserta didik di Sekolah Dasar serta jurnal-jurnal yang berkaitan dengan kata kunci.

Peneliti memilih 20 kajian pustaka dari hasil penelusuran yang selanjutnya dianalisis, diringkas dan diklasifikasikan sehubungan dengan topik pembahasan. Hal ini bertujuan sebagai pedoman bagi pendidik dalam melakukan proses pembelajaran menggunakan model PjBL di dalam kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran SBdP

SBdP atau sering disebut dengan Seni Budaya dan Prakarya adalah suatu istilah dan termasuk kepada satu diantara mata pelajaran yang ada di sekolah dasar (Pitriani, 2020). Seni adalah sesuatu yang indah dari ungkapan ataupun ekspresi hati dan bisa disalurkan dengan karya yang mampu membuat perasaan orang lain menjadi bangkit (Sabatari, 2006). Pendapat lain juga mendukung bahwa seni adalah suatu ekspresi yang ditunjukkan oleh manusia yang memiliki unsur keindahan kemudian diungkapkan dalam sebuah media yang nyata dan bisa dinikmati oleh seluruh panca indra manusia (Endang Citrowati dan Farida Mayar, 2019).

Sedangkan budaya adalah hasil karya, cipta, dan rasa pada manusia secara turun temurun yang terdiri atas aspek-aspek tertentu dan pada diri individu seperti kemampuan berpikir, bertindak, hingga berperilaku. Seni tidak dapat dipisahkan dari budaya. Jika dilihat dari ruang lingkupnya, budaya lebih besar daripada seni. Dapat dikatakan bahwa seni adalah bagian dari budaya (Wardani, 2019). Seni mengandung dan dikaji filsafat estetika. Sedangkan budaya memiliki 3 filsafat, yaitu filsafat logika, filsafat etika, filsafat estetika.

Pembelajaran SBdP merupakan proses interaksi dalam dunia pendidikan antara pendidik dengan peserta didik yang menggunakan media pendidikan sebagai tujuan edukatif yang sesuai dengan kebutuhan dari peserta didik. Salah satu upaya dalam melestarikan kebudayaan adalah dengan menjadikan seni sebagai pembelajaran di sekolah dasar. Karena pembelajaran seni dalam dunia pendidikan dapat berfungsi sebagai pemelihara dan penerus kebudayaan, alat transformasi kebudayaan, dan alat pengembang individu peserta didik.

Fungsi & tujuan SBdP ialah untuk mengembangkan sikap, kemampuan, semangat berkarya, untuk menciptakan generasi-generasi yang kreatif, dapat berpikir dengan kritis pada zaman digital ini (Prayuga, S. B., Iskandar, S., & Muharam, 2021).

Komponen yang termasuk ke dalam materi SBdP (Muh Syauqi Malik, 2020) yaitu Seni rupa yang menjadikan karya manusia dapat dilihat dengan indera mata, Seni musik yang melibatkan indera pendengaran untuk menangkap bunyi-bunyian, Seni tari yang melibatkan indera penglihatan dan dapat dinikmati gerakan dengan ritme iringan musik, Seni drama yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran atau disebut juga pertunjukkan audio visual.

Model *Project Based Learning*

PjBL atau *Project Based Learning* merupakan salah satu pendekatan yang dapat memperdalam pengetahuan serta mengembangkan kemampuan dalam menyelesaikan sebuah masalah (Rahman, E., Mashuri, M., & Hendikawati, 2017).

PjBL merupakan pendekatan yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar (Ardianti, S. D., Pratiwi, I. A., & Kanzunnudin, 2017) serta tugas yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk tantangan yang diselesaikan bersama teman kelompok yang ruang lingkup permasalahannya berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

Model pembelajaran PjBL lebih menekankan pada proses daripada hasil akhir (Ningsih, R., Bachtiar, M. Y., & Indrawati, 2022) bagaimana peserta didik mampu menghasilkan produk dari masalah yang telah mereka pecahkan. Pendekatan ini dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam mengerjakan proyek dengan cara berpartisipasi aktif. Sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik lebih tertantang dan tidak ada lagi peserta didik yang hanya mendengarkan pendidik dengan berdiam ditempat duduknya.

Kreativitas

Kreativitas adalah sebuah cara baru dalam memikirkan sesuatu (Samsiyah, N., & Rudyanto, 2015) yang unik dalam melahirkan suatu solusi dari masalah-masalah yang sedang dihadapi. Kreativitas menuntut anak untuk berbuat dengan cara yang unik. Jika dilihat dari ciri anak usia dini mereka mempunyai rasa ingin tahu yang besar kemudian masuk pada tahap mengetahui dan selanjutnya masuk pada tahap yang lebih tinggi yaitu mencipta.

Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menghasilkan sebuah produk, komposisi, maupun gagasan baru yang sebelumnya belum dikenal (Kurnia, 2012). Seseorang dapat disebut kreatif apabila dalam menyelesaikan atau memecahkan suatu masalah dengan cara yang tidak biasa. Kreativitas adalah hasil kolaborasi dari otak kanan dan otak kiri yang menggabungkan imajinasi dengan kondisi riil. Aksi 99% dan 1% adalah ide dalam bentuk pemikiran (Nasution, 2017).

Kreativitas memiliki manfaat besar terhadap peserta didik, yaitu a) menjadi kesenangan tersendiri karena peserta didik mampu menciptakan sesuatu, b) lebih merasa semakin bahagia karena sesuatu yang menyenangkan, c) menjadi berprestasi, d) mampu menjadi pemimpin dan selalu berpartisipasi. Hal tersebut terjadi karena kreativitas merupakan proses dari rasionalisasi yang merupakan hasil dari pemikiran yang kreatif. Sedangkan bakat kreatif adalah kapasitas ataupun keistimewaan yang dimiliki secara alamiah atau disebut juga bakat dari lahir yang diberikan khusus oleh Allah SWT. Ada beberapa ciri yang dimiliki oleh orang kreatif yaitu berani mencoba hal baru, rasa ingin tahu tinggi, tidak takut gagal, punya solusi ataupun alternatif lain, selera humor tinggi, suka membaca, mencari hal baru, selalu mencatat hal-hal yang

Ciri- ciri orang kreatif antara lain adalah berani mencoba hal baru, punya rasa ingin tahu yang tinggi, tidak takut salah atau gagal, punya banyak alternatif atau solusinya, banyak membaca dan mencari hal baru, punya selera humor yang tinggi, memberi apresiasi kepada hasil karya orang lain, dan juga suka mencatat ide yang muncul dalam benaknya kemudian merealisasikannya (Hariyadi, 2014).

Peran kreativitas seni dalam proses pendidikan yaitu dapat mengembangkan potensi dari peserta didik sebagai insan yang berbudaya dan berkarakter bangsa (Serlina Agustin, 2021)

Ada indikator yang menunjukkan ketercapaian kreativitas seni (Fia Alifah Putri. dkk., 2020) adalah yaitu 1) keinginan peserta didik dalam bertindak dan merencanakan sesuatu yang inovatif 2) memiliki rasa percaya diri serta imajinatif dalam pembelajaran untuk menemukan dan meneliti sesuatu 3) berdedikasi tinggi dan juga aktif dalam pelaksanaan tugas 4) memiliki kemampuan analisis dan sintesis yang tinggi.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dari berbagai referensi yang relevan maka dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Penggunaan model PjBL terhadap seni tari. Berikut hasil penelitian oleh (Vivi Agustina, 2020), menyimpulkan bahwa kreativitas siswa pembelajaran seni budaya dan prakarya materi seni tari kipas pakarena mengalami peningkatan yaitu persentase pra siklus sebesar 20,7%, persentase siklus I 63,1%, dan terjadi peningkatan dengan persentase siklus II 86,2%. Dan hasil penelitian oleh (Dena Fadila dkk., 2019) menyimpulkan bahwa kreativitas gerak tari siswa sebelum menerapkan model PjBL ialah 0 orang pada kategori

sangat tinggi tinggi dan setelah menerapkan model PjBL ialah 11 orang pada kategori sangat tinggi dengan persentase 99,67%

2. Penggunaan model PjBL terhadap seni musik. Berikut hasil penelitian oleh (M.Gunawan Tarmudi Nugroho, 2018), menyimpulkan penerapan model PjBL dengan media audio visual untuk meningkatkan kreativitas siswa mengalami peningkatan yaitu siklus I rata-rata kreativitas 61,52 %, dan pada siklus II rata-rata kreativitas 70,11 %. Hasil Penelitian oleh (Riana, Hasanah, 2020), menyimpulkan bahwa kreativitas belajar peserta didik mengalami peningkatan dengan hasil analisis inferensial dengan uji *paired sample t test* menunjukkan nilai t-hitung > dibandingkan t-tabel. Diperoleh nilai sig lebih kecil dari 0.05.
3. Penggunaan model PjBL terhadap seni rupa Hasil penelitian oleh (Ana Rahmatillah, 2019), menyimpulkan bahwa penggunaan PjBL dapat meningkatkan kreatifitas murid kelas VIII. Keberhasilan dilihat dari adanya peningkatan karya murid dan hasil belajar. Ide-ide yang diciptakan oleh siswa sangat kreatif dan inovatif, berawal dari dicontohkan di depan kelas siswa mampu untuk menciptakan gambar poster yang menarik. Kemudian hasil penelitian oleh (Yusikah, I., Johanes, S., & Turdjai, 2019), menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran PjBL efektif dapat meningkatkan kreativitas, prestasi belajar siswa seni rupa di SMA Negeri 3 Lahat. Dengan demikian proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran PjBL dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Dan hasil penelitian oleh (Efrimal, F., Kurniah, N., & Wasidi, 2017), menyimpulkan bahwa penerapan model Project Based Learning dapat meningkatkan kecermatan dan kreasi seni rupa siswa. penerapan model Project Based Learning) efektif dapat meningkatkan kreasi seni rupa di SMA Negeri 3 Seluma.

Dari hasil penelitian dari 7 jurnal diatas maka dapat dipahami bahwa Model pembelajaran PjBL dapat diterapkan pada pembelajaran SBdP yaitu pada lingkup seni tari, seni musik dan seni rupa dengan berbagai macam media pembelajaran serta dengan menggunakan metode pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas peserta didik pada pembelajaran SBdP. Bagi peserta didik, penggunaan PjBL ini dapat meningkatkan kreativitas peserta didik pada pembelajaran SBdP. Bagi guru, praktik dilapangan tidak lah mudah namun kompetensi pedagogik guru sangat berperan penting dalam membuat berbagai macam inovasi pembelajaran agar tujuan dapat tercapai dan meningkatkan kreativitas siswa

SIMPULAN

Pembelajaran SBdP merupakan proses interaksi dalam dunia pendidikan dengan menggunakan seni sebagai media sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran SBdP menggunakan PjBL sangat cocok dilakukan hal ini didasarkan oleh penelitian-penelitian relevan dan mampu menjawab permasalahan terkait kurangnya kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran SBdP. Pada pembelajaran SBdP memuat aspek seni tari, seni musik dan seni rupa. yang mana aspek-aspek tersebut menurut penelitian yang dianalisis mampu meningkatkan kreativitas peserta didik dengan menggunakan model PjBL. Peserta didik dikatakan memiliki kreativitas apabila: 1) selalu melakukan inovasi ketika bertindak 2) percaya diri dan selalu berusaha 3) berpartisipasi aktif 4) mampu menganalisis dan mensintesis suatu permasalahan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian artikel ini sehingga bisa diselesaikan tepat waktu dan bisa menjadi pedoman bagi peneliti lainnya dalam melakukan riset dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ana Rahmatillah (2019) 'PENGUNAAN MODEL PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KREATIFITAS BERKARYA SENI RUPA PADA SISWA KELAS VIII SMPN 11 PADANG', <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/serupa/article/download/104867/101896>.

- Ardianti, S. D., Pratiwi, I. A., & Kanzunudin, M. (2017) 'Implementasi project based learning (pjbl) berpendekatan science edutainment terhadap kreativitas peserta didik.', *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2).
- Dena Fadila dkk. (2019) 'Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Gerak Tari Siswa melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Seni Tari', *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), pp. 9–19.
- Desyandri dan Putri Maulani (2019) 'Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Musik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar', *JURNAL INOVASI PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR*, 3(2), pp. 58–67.
- Efrimal, F., Kurniah, N., & Wasidi, W. (2017) 'THE APPLICATION OF PROJECT BASED LEARNING MODEL (PjBL) TO INCREASE student'ACCURACY AND CREATION IN ART', *JURNAL ILMIAH TEKNOLOGI PENDIDIKAN*, 7(2), p. 48–61.
- Endang Citrowati dan Farida Mayar (2019) 'STRATEGI PENGEMBANGAN BAKAT SENI ANAK USIA DINI', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(6), pp. 1207–1211.
- Farida Mayar, dkk (2019) 'ANALISA MANFAAT SENI UNTUK MENGOPTIMALKAN PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(6), pp. 1359–1364.
- Fia Alifah Putri. dkk. (2020) 'ANALISIS PERKEMBANGAN SENI KREATIVITAS SISWA KELAS RENDAH MUHAMMADIYAH PAJANGAN 2 YOGYAKARTA', *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 3(1), pp. 1–9.
- Fuja Siti Fujiawati, R. P. dan G. M. (2020) 'PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DENGAN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PJBL) MELALUI LESSON STUDY', *JPKS (Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni)*, 5(1), pp. 41–55.
- Hariyadi, S. (2014) 'Bertanya, pemicu kreativitas dalam interaksi belajar', *Biosel: Biology Science and Education*, 3(2), pp. 143–158.
- Kurnia, R. (2012) 'Konsepsi Bermain dalam menumbuhkan kreativitas pada anak usia dini', *Jurnal Educhild: Pendidikan dan Sosial*, 1(1), pp. 77–85.
- M.Gunawan Tarmudi Nugroho (2018) 'PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SEJARAH', *Jurnal CANDI*, 17(1), pp. 59–79.
- Muh Syauqi Malik (2020) 'ANALISIS HOTS, 4C, LITERASI, DAN PENDIDIKAN KARAKTER DALAM SENI BUDAYA DAN PRAKARYA MI/SD KURIKULUM 2013', *Elementary*, 8(1).
- Nasution, N. K. (2017) 'Penerapan Kreativitas Melalui Eksprimen dan Musik dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini', *SYAMIL: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education)*, 5(2), pp. 209–223.
- Ningsih, R., Bachtiar, M. Y., & Indrawati, I. (2022) 'Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Seni pada Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Project Based Learning TK Kurnia Simomulyo Baru Surabaya Jawa Timur', *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, 4(2), pp. 304–309.
- Pitriani, S. (2020) 'Analisis materi pokok seni budaya dan prakarya (Sbdp) kelas III MI/SD', *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(1), pp. 60–73.
- Prayuga, S. B., Iskandar, S., & Muharam, A. (2021) 'Pengembangan Kreativitas Peserta Didik Melalui Kerajinan Tanah Liat di Kelas V Sekolah Dasar', *In Renjana Pendidikan: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2(1), pp. 1758–1770.
- Putri, F. A., Bramasta, D. and Hawanti, S. (2020) 'STUDI LITERATUR TENTANG PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DALAM PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN THE POWER OF TWO DI SD', *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), p. 6 05-610.
- Rahman, E., Mashuri, M., & Hendikawati, P. (2017) 'Project Based Learning Implementation to Improve Students' Problem Solving Ability and Honesty', *Unnes Journal of Mathematics Education*, 6(2), pp. 174–180.
- Riana, Hasanah, I. (2020) *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED*

LEARNING BERBASIS SENDRATASIK PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 4 TAKALAR.

- Sabatari, W. (2006) 'Seni: antara bentuk dan isi.', *Imaji: Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*, 4(2).
- Samsiyah, N., & Rudyanto, H. E. (2015) 'Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Memecahkan Masalah Matematika Open-Ended Ditinjau Dari Tingkat Kemampuan Matematika Siswa Sekolah Dasar', *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(2), pp. 23–33.
- Serlina Agustin (2021) 'Peran Kreativitas Seni dalam Proses Pendidikan', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), pp. 1507–1511.
- Vivi Agustina (2020) **PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA MATERI SENI TARI KIPAS PAKARENA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA MELALUI MODEL PROJECT BASED LEARNING PADA SISWA KELAS IV E MIN 1 KOTA SURABAYA.**
- Wardani, L. (2019) 'Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya Dan Keterampilan Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 004 Rambah Samo', *Indonesian Journal of Basic Education*, 2(1), pp. 1–4.
- Yusikah, I., Johanes, S., & Turdjai, T. (2019) **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR.**