

## Effectiveness of Project Based Learning Models to Enhance Students' Creativity and Learning Outcomes in Cultural Arts and Crafts

Achmad Muzakki Jamil<sup>1</sup>, Ade Eka Suryandika<sup>2</sup>, Wasis Wijayanto<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus<sup>1,2,3</sup>

---

### Article Information

Reviewed : Mar 13, 2025

Revised : Mar 24, 2025

Available Online : Mar 30, 2025

---

### Keyword

Project Based Learning, Creativity, Learning Outcomes, Cultural Arts and Crafts

---

### Correspondence E-mail :

[202233257@std.umk.ac.id](mailto:202233257@std.umk.ac.id)<sup>1</sup>

[202233277@std.umk.ac.id](mailto:202233277@std.umk.ac.id)<sup>2</sup>

[wasis.wijayano@umk.ac.id](mailto:wasis.wijayano@umk.ac.id)<sup>3</sup>

---

### ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of the implementation of the Project Based Learning model in improving creativity and student learning outcomes in the Arts and Crafts (SBDP) subject. Project Based Learning is used to create a conducive learning environment by directing students in project activities that encourage collaboration, problem solving, and the development of social skills. This study uses a qualitative method with a case study approach. This research was conducted on October 14, 2024, odd semester of the 2023/2024 academic year. The primary sources in this study are: class teachers. While the secondary data in this study are: books, and scientific articles related to the research. In data collection techniques, researchers use observation techniques. The results of the study indicate that the implementation of Project Based Learning is able to create learning effectiveness and improve creativity and student learning outcomes. This study shows that Project Based Learning is not only effective in learning but also plays a role in improving creativity and student learning outcomes. Therefore, it is recommended to implement Project Based Learning as an effective learning method at the elementary school level to create a more meaningful learning experience.

---

DOI : <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.xxxxx>

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan yang berkualitas sangat penting dalam membentuk peserta didik yang kreatif dan produktif. Pendidikan adalah upaya sadar yang direncanakan untuk mengembangkan bakat, potensi, minat, dan kemampuan seorang anak untuk menjadi manusia yang cerdas secara spiritual, emosional, dan intelektual (Wahyu Widiana et al., 2023). Faktor penentu yang sangat dominan dalam pendidikan umumnya adalah guru dan peserta didik, yang keduanya berpartisipasi dalam proses pembelajaran, keduanya merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dan bertujuan untuk mengubah tingkah laku anak (Kirom, 2017). Hal ini merupakan cara agar peserta didik dapat secara aktif dan kondusif saat pembelajaran berlangsung. Fenomena ini terjadi di SD 2 Panjunan Kudus yang mana peserta didik terlalu aktif dan tidak kondusif sehingga kreativitas dan hasil belajar kurang maksimal.

Menurut (Pi'tuk Salempa et al., 2023) Pendidikan adalah upaya untuk menarik sesuatu di dalam manusia melalui pengalaman belajar terstruktur secara langsung yang mencakup pendidikan formal, nonformal, dan informal di sekolah dan luar sekolah.

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi oleh manusia, terlebih dengan kaitannya terhadap pembelajaran di Sekolah Dasar (SD). Pasal yang berkaitan dengan pembelajaran dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 ayat (3). Pasal ini mengatur bahwa pemerintah harus mengusahakan dan menyelenggarakan sistem pendidikan nasional. Selain itu, Undang-Undang Republik Indonesia adalah Pasal 50 Ayat 3 UU No. 20 Tahun 2003. Pasal ini mengatur bahwa Pemerintah dan Pemda harus menyelenggarakan setidaknya satu satuan pendidikan di setiap jenjang pendidikan untuk dikembangkan menjadi satuan pendidikan bertaraf internasional.

Peserta didik memiliki kebebasan untuk memilih beberapa seni yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan mereka. Ini termasuk seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni teater. Namun, guru menghadapi kendala dalam mengoptimalkan pembelajaran SBDP karena pembelajaran SBDP lebih fokus pada praktik daripada teori. Akibatnya, guru memilih model pembelajaran *Project Based Learning* untuk keefektifan belajar dalam proses pembelajaran mereka. Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran berbasis proyek. Model pembelajaran berbasis proyek hanya menggunakan mata pelajaran yang berbasis proyek atau mata pelajaran yang lebih dominan dalam praktik daripada teori yang dapat diterapkan (Hadi et al., 2023).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang meneliti tentang Keefektifan Model *Project Based Learning* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Seni Tari Siswa Kelas 1 SD Tunas Hidup Harapan Kita Kota Tegal bahwa *Project Based Learning* efektif untuk digunakan sebagai model pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kreativitas peserta didik dan mendorong peserta didik kelas satu di SD Tunas Hidup Harapan Kita Kota Tegal untuk belajar lebih maksimal (Nindhita et al., 2023).

Pada penelitian lain tentang Implementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* Materi SBDP Kelas 2 di SD Tambakrejo 01 menjelaskan penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, yang berarti peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru, mampu memecahkan masalah, menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan

kerjasama antar peserta didik, meningkatkan rasa tanggung jawab, meningkatkan toleransi satu sama lain, dan menjadi lebih disiplin dan percaya diri (Dwi et al., 2023).

Penelitian lainnya yang berhubungan dengan model pembelajaran menjelaskan tentang Efektivitas Model Pembelajaran *Project Based Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP Siswa Kelas III SDN 007 Sungai Kunjang. Model pembelajaran ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dengan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran SBdP dengan model *Project Based Learning* kelas III B SDN 007 Sungai Kunjang memperoleh nilai rata-rata 82,59, sedangkan pembelajaran SBdP tanpa model memperoleh nilai rata-rata 62,96 (Muhlis, Azzaahra, R.p Rahmi, Sainal, 2023).

Penelitian sebelumnya yang diteliti oleh Cindy Gupita Sari, (2024) yang berhubungan tentang *Project Based Learning* untuk menumbuhkan karakter senang belajar dengan melalui beberapa sintaks yaitu mencari, membuat, merancang, mengembangkan, dan mendemostrasikan proyek. Dari uraian tersebut terbukti bahwa model ini memberikan pengaruh signifikan ( $p < 0,05$ ). Pengaruh dari penerapan ini masuk dalam kategori besar ( $r = 0,98$ ) atau sebesar 96%.

Menurut Hamidah & Citra, (2021) menyatakan bahwa kurangnya wadah untuk ekspresi dan pendapat yang sesuai dengan kreativitas setiap peserta didik menyebabkan rendahnya kreativitas dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan untuk anak-anak dan mendorong mereka untuk lebih ekspresif. Salah satu yang dapat menciptakan keefektifan kegiatan pembelajaran adalah model pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning*. Keefektifan dalam pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap kreativitas dan hasil belajar peserta didik.

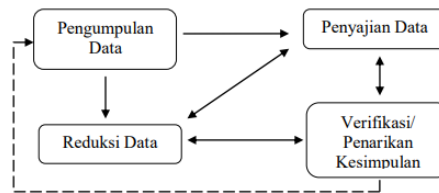
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning*. Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) merupakan pendekatan yang menempatkan proyek sebagai bagian penting dari proses pembelajaran. Dalam implementasinya, model ini memungkinkan siswa untuk menyelesaikan masalah dan tugas, bekerja secara mandiri, mengembangkan pemahaman baru, dan membuat produk hasil kreativitas mereka sendiri (Yuliana & Saragih, 2025). Diharapkan dengan penggunaan model pembelajaran ini peserta didik mampu meningkatkan hasil belajar

peserta didik. Model pembelajaran yang menggunakan kegiatan atau proyek mampu untuk menanamkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan baru (F.E Elo, W.T Pulukadang, 2024). Dari tujuan tersebut, maka rumusan masalah penelitian ini adalah Bagaimanakah cara yang efektif untuk pembelajaran dikelas?, Bagaimana cara meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik. Kreativitas dan hasil belajar peserta didik akan meningkat dari pembelajaran kegiatan proyek. Kegiatan proyek dapat dianggap sebagai dasar pembelajaran kontekstual yang terbuka dan terbuka, dan merupakan bagian dari proses pembelajaran yang berfokus pada penyelesaian masalah sebagai suatu usaha kolaboratif, yang dilakukan dalam proses pembelajaran pada periode tertentu (Farihatun & Rusdarti, 2019).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus (Lukman Abdul Majid, M Choirul Muzaini, 2024). Subjek penelitian ini yaitu Sekolah Dasar Negeri 2 Panjunan, Kecamatan Kota Kudus, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 14 Oktober 2024 semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Sumber primer dalam penelitian ini yaitu: guru kelas. Sedangkan data sekunder dalam penelitian ini yaitu: buku, dan artikel ilmiah yang berkaitan dengan penelitian. Dalam teknik pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik observasi (Ardiansyah et al., 2023). Data yang diperoleh dari teknik tersebut adalah visi misi dan kurikulum yang diterapkan pada sekolah tersebut. Teknik selanjutnya yaitu wawancara, informan tersebut adalah guru kelas. Teknik selanjutnya yaitu dokumentasi, data tersebut meliputi beberapa dokumen dan catatan yang berkaitan dengan penelitian.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis Miles dan Huberman, dalam teknik ini dapat tiga tahapan meliputi kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Amri et al., 2021). Kondensasi data pada penelitian ini, peneliti merangkum, mencatat, dan memilih data dari lapangan, baik hasil dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kemudian data tersebut dipilih ke dalam konsep dan tema tertentu, kemudian peneliti menyajikan data dalam bentuk deskriptif. Miles dan Huberman menggambarkan proses analisis data penelitian kualitatif sebagai berikut (Pi'tuk Salempa et al., 2023).



**Gambar 1. Analisis Data Model Interaktif Miles dan Huberman**

## HASIL PENELITIAN

Penelitian ini berfokus pada penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan keefektifan belajar mata pelajaran SBDP. Pada penelitian ini menimbulkan beberapa kendala dalam pembelajaran, seperti peserta didik terlalu aktif dan tidak kondusif saat sebelum pembelajaran, yang menyebabkan kegiatan pembelajaran tidak berjalan dengan efektif sehingga kreativitas dan hasil belajar peserta didik tidak maksimal. Dari permasalahan tersebut, maka rumusan masalah penelitian ini adalah Bagaimanakah cara yang efektif untuk pembelajaran dikelas dan Bagaimana cara meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik. Menurut Hadi et al., (2023) hasil penerapan model pembelajaran berbasis proyek berpengaruh terhadap hasil belajar. Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik dan percaya diri dalam menampilkan atau mempresentasikan produk hasil dari proyek yang telah ditugaskan.

Penelitian ini menunjukkan bahwa menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) di SDN 2 Panjunan berdampak positif pada kreativitas dan prestasi belajar siswa. Hasil observasi selama pembelajaran menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan di kelas. Sebelum menerapkan PjBL, suasana di kelas biasanya tidak kondusif karena siswa melakukan aktivitas berlebihan yang sulit untuk dikendalikan. Namun, setelah menerapkan model PjBL, energi mereka berhasil dialihkan ke proyek-proyek yang positif, Sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih terstruktur dan produktif. Hal tersebut dapat dilihat dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Farihatun dan Rusdarti (2019), dengan judul "Keefektifan pembelajaran berbasis proyek (PJBL) terhadap peningkatan kreativitas dan hasil belajar," menemukan bahwa model *Project Based Learning* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Safitri Diani, 2024).

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Syarifah Afsantin selaku wali kelas VI menunjukkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* membantu peserta didik dalam pengembangan keterampilan sosial seperti kerjasama, tanggung jawab, disiplin, dan toleransi. Dengan mengerjakan tugas-tugas proyek kelompok, Peserta didik menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan ide dan pendapat mereka. Tak hanya itu, bekerjasama dalam kelompok memberikan keunggulan dalam mengatasi masalah bersama, menumbuhkan rasa tanggung jawab, dan memperkuat hubungan sosial antar peserta didik. Menurut wali kelas VI Ibu Syarifah Afsantin juga mengatakan bahwa pembelajaran diferensiasi biasanya disertakan dalam pembelajaran selain model pembelajaran *Project Based Learning*. Hal ini disebabkan oleh kemampuan dan kreativitas peserta didik. Dalam pembelajaran ini, peserta didik diberi pertanyaan dengan gambaran yang berbeda dan diberi pertanyaan yang berbeda: peserta didik laki-laki diberi gambaran kemeja sedangkan perempuan diberi gambaran gamis. Tentunya dengan diberikan soal tersebut dan gabungan dari model pembelajaran *Project Based Learning* peserta didik dapat mengasah kemampuan dan kreativitas pikirannya dan hasil belajar yang baik.

Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* juga menghasilkan perubahan signifikan dalam prestasi akademik peserta didik, terutama dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya yang lebih fokus pada praktik daripada teori. Guru mengamati bahwa peserta didik meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep SBdP melalui proyek yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Nilai peserta didik yang dievaluasi berdasarkan kreativitas cenderung lebih tinggi daripada nilai belajar yang diperoleh melalui pendekatan pendidikan konvensional. Salah satu definisi kreatif adalah kemampuan untuk menanggapi, menanggapi, dan menemukan solusi untuk setiap masalah yang ada; 2) kemampuan untuk terlibat dalam penemuan proses untuk kemasalahan; 3) kemampuan untuk memahami, cara berpikir, dan motivasi dan kepribadian; 4) kemampuan untuk mengembangkan atau membuat sesuatu yang baru (Sunarto, 2018).

Kemampuan untuk bekerja dalam tim, memecahkan masalah, dan mengikuti aturan saat menyelesaikan masalah adalah beberapa kreativitas penting yang diajarkan. Oleh karena itu, penelitian ini mendukung pendapat bahwa selain meningkatkan prestasi akademik *Problem Based Learning* juga meningkatkan keterampilan sosial dan perkembangan karakter. Kreativitas adalah komponen yang sangat penting dalam mendorong peserta didik untuk

mengembangkan kegiatan kreatif dalam pembelajaran SBdP. Kreativitas adalah proses mental yang dilakukan oleh seseorang untuk membuat ide atau produk baru atau menggabungkan keduanya, yang pada akhirnya akan melekat pada diri mereka sendiri (Sarly & Pebriana, 2020).

Berdasarkan penelitian ini, *Project Based Learning* digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas peserta didik dalam pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP). Menurut Kurniasih (2014: 83) ada beberapa keuntungan dari menerapkan model pembelajaran berbasis proyek, antara lain: "(1) meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar; (2) meningkatkan kemampuan pemecahan masalah; (3) membuat peserta didik menjadi lebih aktif; (4) meningkatkan kolaborasi; (5) mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan mereka; (6) memberikan pengalaman kepada peserta didik; (7) memberikan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara khusus dan (8) membuat suasana belajar menyenangkan sehingga baik pendidik maupun peserta didik menikmati prosesnya (Wahyu Widiana et al., 2023).

Hasil observasi menunjukkan bahwa setelah menerapkan *Project Based Learning*, Peserta didik menunjukkan peningkatan dalam keterampilan sosial, seperti kemampuan bekerjasama, tanggung jawab, disiplin dan hasil belajar. Dalam penelitian Misliza & Mansurdin, (2024) mendukung hasil ini, menyatakan bahwa *Project Based Learning* melibatkan peserta didik secara aktif, mengembangkan keterampilan sosial dan karakter seperti toleransi dan rasa percaya diri. Hasil pembelajaran SBDP dengan *Project Based Learning* menunjukkan peningkatan hasil belajar di sekolah. Menurut Agung Wirawan, (2021) Hasil belajar adalah perubahan dalam kemampuan dan perilaku siswa, termasuk perubahan sikap, apresiasi, tindakan, dan tingkah laku, serta perubahan dari tidak tahu menjadi tahu.



(a)



(b)

**Gambar 2. (a) Proses Kreativitas Siswa dalam Seni Rupa  
(b) Hasil Kreativitas Siswa dalam Seni Rupa**

Penelitian Marhendra et al., (2023) menyatakan bahwa peserta didik yang menggunakan pembelajaran berbasis proyek menerima hasil belajar yang lebih baik daripada peserta didik yang tidak menggunakannya. *Project Based Learning* memungkinkan peserta didik untuk berlatih menerapkan konsep SBDP dalam kehidupan nyata, sehingga mereka dapat memahami dan mengaplikasikan konsep tersebut dengan lebih efektif. Menurut Lasmanawati, (2020) Salah satu dari empat komponen penting pengetahuan yang dirancang dalam model pembelajaran *Project Based Learning* adalah kolaborasi, atau kerja sama, yang dibangun sesama peserta didik; model ini juga memberi peserta didik kebebasan untuk merencanakan dan melaksanakan proyek secara kooperatif.

Menurut Kahar & Ili, (2022) *Project Based Learning* menekankan kegiatan pembelajaran yang berkelanjutan, menyeluruh, terpusat pada siswa, dan terintegrasi dalam praktik pembelajaran. Tujuan *Project Based Learning* adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah proyek, memberikan pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran, dan melibatkan mereka secara aktif dalam pemecahan masalah proyek yang kompleks dengan hasil produk nyata.

Keefektivan belajar merupakan segala usaha peserta didik dengan berkegiatan secara fisik meliputi membaca, mendengar, menulis, berlatih keterampilan-keterampilan dan sebagainya, sedangkan psikis lebih cenderung pada proses berfikir dalam upaya memperoleh pengalaman dalam belajar agar proses belajar dapat dikatakan berhasil. Tujuannya adalah untuk mengetahui kemampuan untuk mengingat materi yang sudah dijelaskan, berpartisipasi dalam kelompok, dan menyelesaikan tugas yang ditransmisikan (Primartadi et al., 2022).

Secara keseluruhan, studi ini mendukung ide bahwa penerapan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran SBDP bukan hanya efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, tapi juga untuk memperkuat kemampuan sosial dan karakter siswa, seperti kerjasama, disiplin, dan tanggung jawab. Model ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih berarti dan membantu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung. Pendekatan ini dapat menjadi landasan yang kuat untuk membangun pengalaman pembelajaran yang signifikan dan menarik dalam SBdP, di mana kreativitas dan ekspresi diri sangat penting (Marwati et al., 2024).

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian tentang penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* di SDN 2 Panjunan untuk mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP), dapat diambil beberapa kesimpulan. Model pembelajaran *Project Based Learning* telah terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif. Hal ini dapat mengubah perilaku siswa yang sebelumnya terlalu aktif dan tidak terkendali menjadi lebih terstruktur dalam kegiatan pembelajaran yang produktif. Penerapan model pembelajaran ini terbukti sukses dalam meningkatkan berbagai aspek pembelajaran, seperti kreativitas dan hasil belajar peserta didik, keterampilan sosial seperti kerjasama, tanggung jawab, dan toleransi, serta rasa percaya diri dalam menyampaikan ide dan pendapat. Hasil belajar peserta didik juga meningkat ketika menggunakan model pembelajaran ini. Model *Project Based Learning* sangat cocok untuk mata pelajaran SBDP yang berorientasi pada praktik. Peserta didik dapat mengimplementasikan konsep pembelajaran melalui proyek-proyek kreatif yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

## REFERENSI

- Agung Wirawan. (2021). *Penerapan Pembelajaran PjBL untuk Meningkatkan Pendahuluan*.
- Amri, C., Jaelani, A., & Saputra, H. (2021). Peningkatan literasi digital peserta didik: Studi pembelajaran menggunakan e-learning (Increasing students' digital literacy: Study of learning using e-learning). *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 546–551.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Cindy Gupita Sari, G. A. N. (2024). *Pengembangan Buku Tentang Peradaban Energi Listrik Berbasis PJBL untuk Menumbuhkan Karakter Senang Belajar Cindy Gupita Sari 1 , Gregorius Ari Nugrahanta 2*. 9(2), 180–196.
- Dwi, D. P., Huda, C., & Andri Nugroho, A. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Materi Sbdp Kelas 2 Di Sd Tambakrejo 01. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4126–4139. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1085>
- F.E Elo, W.T Pulukadang, E. H. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SBDP KELAS III SDN 4 KOTA BARAT. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Farihatun, S. M., & Rusdarti. (2019). Keefektifan Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar. *Economic Education Analysis Journal*, 8(2), 635–651. <https://doi.org/10.15294/eeaj.v8i2.31499>
- Hadi, S., Nurbayani, E., & Iranti, R. (2023). Penerapan model pembelajaran problem based learning pada mata pelajaran SBdp. *Borneo Journal of Islamic Education*, 259.
- Hamidah, I., & Citra, S. Y. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 4(2), 307–314. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v4i2.2870>
- Kahar, L., & Ili, L. (2022). Implementasi project based learning untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. *Orien: Cakrawala Ilmiah Mahasiswa*, 2(2), 127–134. <https://doi.org/10.30998/ocim.v2i2.8129>
- Kirom, A. (2017). PERAN GURU DAN PESERTA DIDIK DALAM PROSES PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIKULTURAL. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(1), 1102. <https://doi.org/10.33578/pjr.v5i4.8361>
- Lasmanawati, A. (2016). *PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PjBL) PADA POKOK BAHASAN TURUNAN FUNGSI BERDASARKAN KURIKULUM 2013 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI. MIA-4 SMA NEGERI 1 SUNGAILIAT*. 4(June), 2020.
- Lukman Abdul Majid, M Choirul Muzaini, I. S. (2024). Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dengan Perancangan Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Sbdp Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01), 1187–1199.
- Marhendra, P., Pandu, H. paksi, & Sutaji. (2023). *Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta*

*Didik Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Dengan Menggunakan Model Project Based Learning ( PJBL ) Di Kelas IV SD Negeri Sukowati Kapas Bojonegoro. 3, 3739–3751.*

- Marwati, S., Rochana, T., Setyaning, I., Yusro, U., Sari, H. R., & Rusnoto, M. (2024). *Peningkatan Minat Belajar SBdP dengan Pembelajaran Model Project Based Learning di SD Negeri 1 Tleter.* 310–319.
- Misliza, S., & Mansurdin. (2024). PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PjBL) MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA DI SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 3735–3743.
- Muhlis, Azzaahra, R.p Rahmi, Sainal, m S. (2023). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PJBL) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SBdP SISWA KELAS III SDN 007 SUNGAI KUNJANG. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Nindhita, Aryani, Astuti, & Yulianto. (2023). *Keefektifan Model Project Based Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Seni Tari Siswa Kelas I Sd Tunas Hidup Harapan Kita Kota Tegal.* 10(1), 77–88.
- Pi'tuk Salempa, B., Mus, S., & Manda, S. (2023). *Global Journal Teaching Professional Peningkatan hasil belajar SBdP melalui metode demonstrasi pada materi seni kolase dikelas IV Artikel info Abstrak.* 2(November), 2830–0866. <https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gpp>
- Primartadi, A., Suyitno, S., Widiyatmoko, W., Kurniawan, A., & Efendi, Y. (2022). Meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan metode project based learning. *Taman Vokasi*, 10(2), 173–179. <https://doi.org/10.30738/jtvok.v10i2.13470>
- Safitri Diani, F. F. (2024). Efektivitas Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kalimat Persuasif Kelas 4. *Jurnal BIONatural*, 11(1), 80–86.
- Sarly, S. M., & Pebriana, P. H. (2020). Penerapan Model Paikem Gembrot Untuk Meningkatkan Kreativitas Karya Kolase Siswa Pada Mata Pelajaran Sbdp. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(2), 156–160. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.1029>
- Sunarto, S. (2018). Pengembangan Kreativitas-Inovatif Dalam Pendidikan Seni Melalui Pembelajaran Mukidi. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2348>
- Wahyu Widiana, I. P., Mawan, I. G., & Putra, I. W. D. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berorientasi Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pelajaran Seni Rupa Kelas Xi. *PENSI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni*, 3(1), 26–35. <https://doi.org/10.59997/pensi.v3i1.2166>
- Yuliana, I., & Saragih, M. (2025). *Analysis of Students ' Creativity in Designing Comics with Project-Based Learning Model at Sanggar Belajar Kepong , Malaysia.* 10(1), 95–106.