

## Penerapan model pembelajaran project based learning untuk mengetahui gambaran kreativitas seni budaya siswa sekolah dasar

Cucu Mulyati<sup>1</sup>, Asep Samsudin<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>IKIP SILIWANGI, Jl. Terusan Jenderal Sudirman, Cimahi, Indonesia

<sup>1</sup> [cucumulyati874@gmail.com](mailto:cucumulyati874@gmail.com), <sup>2</sup> [asepsam234@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:asepsam234@ikipsiliwangi.ac.id)

### Abstrak

The application of cultural arts creativity is a very important element in encouraging students to develop creative activities in SBdP learning by elementary school students properly. The purpose of this study was to find out PjBL (*Project Based Learning*) in the application of artistic and cultural creativity to elementary school students. In general, the problem that occurs is that most students do not understand how to stick grains neatly, so that the results achieved by students in learning SBdP collage material are still low, so with this in mind the researcher uses the PjBL model to overcome this problem. The research method used by researchers is a qualitative descriptive method, this is so that researchers can explain the efforts made by teachers in improving the quality of learning, especially collage material. The subjects in this study were class II students at one of Batujajar 2 Public Elementary Schools, which totaled 24 students. Consists of 12 female students and 12 male students. Based on the results obtained during the implementation, the result was an increase in the average value of the results of the cultural arts creativity test. To obtain valid data in the research process, this study determined various research instruments. The instruments used in this research were observation and interviews. The results of the study show the implementation of learning that is used to make collages. The project-based learning model is going well.

**Keywords:** Creativity, Project Based Learning.

### Abstrak

Penerapan kreativitas seni budaya merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam mendorong siswa untuk mengembangkan kegiatan kreatif di dalam pembelajaran SBdP oleh siswa sekolah dasar dengan baik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui PjBL (*Project Based Learning*) dalam penerapan kreativitas seni budaya siswa sekolah dasar. Secara umum, permasalahan yang terjadi ialah kebanyakan siswa kurang memahami cara menempelkan biji-bijian dengan rapi, sehingga hasil yang dicapai siswa dalam pembelajaran SBdP materi kolase masih rendah, maka dengan adanya hal tersebut peneliti menggunakan model PjBL untuk mengatasi permasalahan tersebut. Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode Deskriptif kualitatif, hal ini supaya peneliti bisa menjelaskan upaya yang dilakukan oleh guru dalam memperbaiki kualitas pembelajaran khususnya materi kolase. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II di salah satu Sekolah Dasar Negeri 2 Batujajar, yang berjumlah 24 siswa. Terdiri dari 12 siswa Perempuan dan 12 siswa laki-laki. Berdasarkan hasil yang diperoleh selama pelaksanaan, diperoleh hasil peningkatan nilai rata-rata hasil tes kreativitas seni budaya..Untuk mendapatkan data yang valid dalam proses penelitian, penelitian ini menentukan berbagai instrumen penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dan wawancara. Observasi dilakukan oleh guru sebagai observer, angket diberikan kepada siswa, dan respon guru diberikan kepada satu orang guru. Hasil studi menunjukkan implementasi pembelajaran yang digunakan untuk membuat kolase. Model pembelajaran berbasis proyek berjalan dengan baik.

**Kata Kunci:** Model PjBL (Project Based Learning), Kreativitas.

### 1. Pendahuluan

Hendrick menjelaskan pengertian kreativitas adalah proses mengungkapkan pengalaman masa lalu dan menempatkan pengalaman bersama dalam pola baru, ide, atau produk baru (Joanne Hendrick, 1996:172).

Kreativitas merupakan kemampuan berpikir dengan cara yang baru, yang belum pernah ada dan tidak biasa sehingga menghasilkan solusi atas suatu masalah (Kasta, 2019; Nuruddin, 2019). Dalam menentukan dan menciptakan solusi dari setiap permasalahan diperlukan kreativitas (Kaplan, 2019). Untuk mewujudkan hal tersebut, penyelenggara pendidikan pada setiap jenjang harus melatih siswanya agar memiliki kreativitas dalam menciptakan berbagai alternatif pemecahan masalah (Antonietti et al, 2011; Griffiths, 2014; Shaheen, 2010; Brundrett, 2007). Di sekolah dasar, kreativitas juga sangat relevan dan perlu diberikan kepada anak (Alfonso-Benlliure & Santos, 2016). Dengan melatih kreativitas anak sejak dini akan menjadikan anak lebih terampil dalam menemukan solusi permasalahan (Nurinayah et al, 2021). Namun rendahnya kreativitas anak sekolah dasar masih menjadi permasalahan yang belum sepenuhnya terpecahkan, sebagaimana terungkap dalam penelitian Kamarudin & Yana (2021), Nugraha et al. (2018), dan Setyowati et al. (2018).

Berdasarkan permasalahan tersebut, upaya yang dapat meningkatkan kreativitas siswa sangat diperlukan. Suatu hal yang dapat dilakukan adalah mengidentifikasi kegiatan belajar yang dapat meningkatkan kreativitas siswa. Karena perkembangan kreativitas siswa dipengaruhi oleh pembelajaran yang berlangsung.

Menurut Hu & Adey (2002) merangsang berpikir kreatif siswa dapat dilakukan dengan cara pembelajaran yang bebas, terbuka, dan positif. Pembelajaran yang dirancang di alam atau lingkungan sekitar juga dapat mendukung peningkatan kreativitas siswa (Davies et al, 2013; Richardson & Mishra, 2018). Beberapa penelitian terdahulu juga membuktikan kegiatan yang memberikan keleluasaan dan kebebasan pada siswa dalam belajar cukup efektif dalam meningkatkan kreativitas anak, sebagaimana dijelaskan dalam penelitian Ambarwati (2014), Bernadi (2017), Maisarah et al. (2020), Tirtayatiet al. (2014), dan Wulandari (2020).

Berdasarkan kajian tersebut, penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui kegiatan pembelajaran yang bebas dan tidak terbatas. Salah satu kegiatan pembelajaran yang memenuhi kriteria tersebut adalah dengan membuat kolase. Kolase merupakan kegiatan seni yang diwujudkan dengan cara menyusun dan merekatkan bahan alam, bahan buatan dan bahan bekas pada kertas bidang datar yang digunakan, sampai menghasilkan karya yang unik dan menarik (Ridayanti & Meidawaty, 2019). Saat membuat kolase anak-anak bebas berkreasi sesuai dengan kreativitasnya masing-masing. Selain itu, bahan untuk kegiatan kolase tidak membutuhkan banyak biaya, dan bahan bekas umum serta bahan alami yang dapat digunakan.

Kolase adalah salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh seorang siswa, karena dengan kreativitas seni budaya maka siswa akan mudah dalam belajar baik secara individu maupun kelompok. Kreativitas merupakan suatu tuntutan pendidikan dan kehidupan yang penting pada saat ini. Individu dan organisasi yang kreatif akan selalu dibutuhkan oleh lingkungan karena mereka mampu memenuhi kebutuhan lingkungan yang terus berubah. Kreativitas seni budaya juga dapat mempermudah siswa dalam mengetahui gambaran kolase.

Menurut West (1996: 24) kolase adalah teknik menempelkan suatu unsur seperti kertas koran, pita, gambar, maupun hasil karya seni lainnya ke dalam suatu bidang sehingga tercipta satu kesatuan karya. Kolase adalah salah satu desain atau gambar yang dibuat dari potongan atau guntingan kertas serta biji-bijian. Kolase merupakan karya dua dimensi. Kolase juga merupakan karya seni yang dapat membuat karya dengan cara menempelkan berbagai macam benda dan gambar yang unik. Dalam seni kolase terdapat macam-macam bahan yang terdiri dari kertas, biji-bijian, daun kering, kerikil, dan kayu. Kegiatan kolase ini dapat melatih siswa untuk mengatasi keterampilan membuat seni. Secara umum, kegiatan kolase harus dilakukan langsung dan kegiatan pembelajaran proyek dan dapat menghasilkan sebuah produk. Siswa harus kreatif dalam membuat kolase dengan memilih gambar dan mendesain gambar sesuai yang diinginkan. Pada saat siswa menggabungkan komposisi bahan untuk pembuatan kolase siswa harus memadukan tempelan-tempelan bahan sehingga dapat menghasilkan gambar yang menarik. Membuat kolase juga dapat mengembangkan imajinasi siswa. Karena siswa tersebut dapat membayangkan terlebih dahulu gambar apa yang akan dibuat sebelum melakukan proyek.

Menurut Syakir Muharrar dan Sri Verayanti (2013) kolase adalah suatu tehnik menempel berbagai macam unsur ke dalam satu frame sehingga menghasilkan karya seni yang baru. Dengan demikian, kolase adalah karya seni rupa yang dibuat dengan cara menempelkan bahan apa saja kedalam satu komposisi yang serasi sehingga menjadi suatu kesatuan karya. Menurut Robins (2007), Kolase adalah seni menempel gambar atau pola menggunakan bahan-bahan yang berbeda, seperti kertas dan kain yang direkatkan pada latar belakang.

Ciri khas dalam model project based learning adalah siswa belajar membuat sebuah rancangan dan melakukan sebuah proyek untuk menghasilkan sebuah produk tertentu. Melalui model pembelajaran project based learning siswa mendapatkan pengalaman belajar secara langsung melalui kegiatan pembuatan proyek untuk menciptakan sebuah produk tertentu (Ardianti et al., 2017). Model pembelajaran project based learning menuntut peserta didik untuk mengembangkan segala potensinya dalam memecahkan sebuah permasalahan untuk menyelesaikan tugas. Adanya kegiatan merancang dan membuat sebuah proyek akan mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa (Hutasuhut, 2010). Model pembelajaran Project Based Learning merupakan model pembelajaran yang memusatkan pembelajaran kepada siswa dan guru hanya berperan sebagai motivator dan fasilitator, pada pembelajarannya (Surya et al., 2018).

Dalam penelitian ini, model project based learning dapat membantu anak untuk kreatif, dan menekankan siswa untuk interaksi antar siswa sebagai fokus utama dalam pembelajaran.

Langkah-langkah pembelajaran dalam *Project Based Learning* (PjBL) sebagaimana yang dikemukakan oleh *The George Lucas Educational Foundation* (Nurohman 2007) terdiri dari : 1) *start with the essential question*, 2) *design a plan for the project*, 3) *create a schedule*, 4) *monitor the student and the progress of the project*, 5) *assess the outcome*. 6) *evaluate the experience*.

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan dasar yang mensyaratkan wajib belajar selama 6 tahun dan salah satu sumber acuan pembelajaran adalah. Kurikulum merupakan wadah yang digunakan sebagai acuan dalam penyelenggaraan penyelenggarakan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan dasar adalah mengembangkan potensi peserta didik dengan mempelajari peluang dan tuntutan yang secara alami berkembang di lingkungannya untuk mengembangkan potensi siswa perlu diterapkan pembelajaran kreatif yang dapat mengembangkan diri sendiri diri siswa. Agar siswa dapat mengembangkan diri mereka membutuhkan penawaran yang bermanfaat bagi mereka. Salah satu mata pelajaran pembelajaran tematik yang dapat mengembangkan keterampilan siswa adalah sbdp di mana siswa terlibat langsung dalam produksi karyanya.

Pengertian model Project Based Learning menurut Hosnan (2014: 319) merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media.

Menurut Thomas, dkk (1999) dalam Wena (2010) disebutkan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek.

Menurut (Trianto,2011:51) model pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang sangat amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi peserta didik. Menurut Wena (2009) PjBL adalah salah satu model pembelajaran yang inovatif, yang memiliki banyak kelebihan, diantaranya PjBL mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, meningkatkan keaktifan peserta didik, meningkatkan keterampilan peserta didik, mengembangkan dan mempraktikkan ketrampilan komunikasi pada kelompok kerja kooperatif, memberi kesempatan peserta didik dalam mengorganisasi proyek.

Menurut Darmadi (2012:125) “model PjBL adalah metode belajar yang menggunakan project/kegiatan sebagai media”. Project based-learning merupakan salah satu metode pembelajaran yang berasal dari pendekatan konstruktivis yang mengarah pada upaya problem- solving (Doppelt, 2003).

Project based-learning adalah suatu model yang dapat mengorganisir proyek-proyek dalam pembelajaran (Giilbahar & Tinmaz, 2006). Menurut Hardani dan Puspitasari (2012: 127) berpendapat bahwa pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek.

Menurut Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidikan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) tahun 2014, model Project Based Learning adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran dikelas dengan melibatkan kerja proyek, yangmana memuat tugas-tugas yang kompleks berdasarkan permasalahan yang diberikan kepada siswa sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata, dan menuntut siswa untuk melakukan kegiatan merancang, melakukan kegiatan investigasi atau penyelidikan, memecahkan masalah, membuat keputusan, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara mandiri maupun kelompok (kolaboratif). Menurut Hanafiah dan Suhana (2009:30) model pembelajaran Project Based Learning adalah pendekatan pembelajaran yang memperkenankan peserta didik untuk bekerja mandiri dalam mengkonstruksi pembelajarannya dan mengkulminasikannya dalam produk nyata.

**Tabel 1. Sintaks Model Project Based Learning menurut (Sani, 2015)**

<b>Fase</b>	<b>Indikator</b>	<b>Aktivitas Belajar</b>
1	Penyajian permasalahan	Guru bersama dengan peserta didik menentukan tema/topic proyek
2	Membuat perencanaan	Guru memfasilitasi peserta didik untuk merancang langkah-langkah kegiatan penyelesaian proyek beserta pengelolaannya.
3	Menyusun penjadwalan	Guru memberikan pendampingan kepada peserta didik melakukan penjadwalan semua kegiatan yang telah dirancangnya.
4	Memonitor pembuatan proyek	Guru memfasilitasi dan memonitor peserta didik dalam melaksanakan rancangan proyek yang telah dibuat.
5	Melakukan penilaian	Guru memfasilitasi peserta didik untuk mempresentasikan dan keberanian mempublikasikan hasil karya.
6	Evaluasi	Guru dan peserta didik pada akhir proses pembelajaran melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil tugas proyek menjadi pembelajaran sepanjang hayat.

Kreativitas adalah sebuah proses yang memenifestasikan dirinya dalam kefasihan (kelancaran), dalam fleksibilitas, juga dalam orisinilitas berpikir (Guntur Talajan, 2012).

Kretivitas merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri (aktualisasi diri) dan merupakan kebutuhan paling tinggi bagi manusia (Maslow, dalam Munandar, 2009).

Torrance berpendapat bahwa pengertian kreativitas adalah sebuah proses untuk peka terhadap masalah, kelemahan atau kekurangan, gap dalam pengetahuan, elemen-elemen yang salah, ketidakharmonisan, mengidentifikasi kesulitan, mencari solusi, membuat pertanyaan-pertanyaan atau memformulasikan hipotesis tentang kekurangan melalui tes dan retes yang dimodifikasi dan hasilnya dikomunikasikan (Torrance, 1974:8). Menurut Tami Munandar (2009: 12), bahwa kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

Mayesky (2009:4) mengemukakan bahwa kreativitas adalah cara berfikir dan bertindak atau membuat sesuatu yang asli untuk individu dan dihargai oleh orang atau lainnya. Carl Roger dan Abraham Maslow dalam Jamaris (2006:56-58) mengemukakan kreativitas sebagai salah satu aspek kepribadian yang berkaitan dengan aktualisasi diri. Mulyadi (2000:30) mengemukakan kreativitas dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Kreativitas juga bisa diartikan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berfikir. Jadi dari gagasan diatas dapat disimpulkan, bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk mengembangkan, membuat sesuatu, memperkaya dan merincikan suatu gagasan. Menurut Supriyadi (2001: 7) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Aspek pribadi terdiri dari empat aspek yaitu aspek kelancaran (fluency), kelenturan (flexibility), orisinalitas (originality), dan kerincian (elaboration) (Guilford, 1972).

## 2. Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Batujajar, Jl. Hawurngambang, Kecamatan Batujajar, Kabupaten Bandung Barat. Subjek penelitian ini yaitu sebanyak 24 siswa (12 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan). Dalam penelitian ini penerapan model *Project Based Learning* untuk mengetahui gambaran kreativitas seni budaya siswa sekolah dasar.

## 3. Hasil dan Diskusi

### 3.1 Hasil

- a. Implementasi Pembelajaran Membuat Kolase Menggunakan Model *Project Based Learning*
  - 1) Start with the essential question ( pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial)  
Guru melakukan kegiatan membuka pembelajaran awal dan mengajukan pertanyaan kepada siswa mengenai materi kolase. Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa mengenai materi, apa itu kolase dan bagaimana cara membuat kolase.
  - 2) Design a plan for the project ( merancang rencana untuk proyek)  
Kemudian siswa diberikan informasi mengenai rancangan membuat kolase dengan memperlihatkan gambar dan video pembelajaran. Setelah itu siswa disuruh untuk menonton video pembelajaran tentang materi kolase mengenai apa itu kolase dan bagaimana cara untuk membuat kolase dengan benar. Setelah selesai menonton video guru memberikan penguatan kepada siswa mengenai materi kolase.
  - 3) Create a schedule (membuat jadwal)  
Setelah guru memaparkan materi tentang merancang kolase. Guru menentukan jadwal kegiatan untuk siswa membuat proyek dari kolase dan diselesaikan di sekolah.
  - 4) Monitor the student and the progress of the project (memantau siswa dan kemajuan proyek)  
Setelah guru memberikan tugas membuat kolase, dan guru mempersilahkan siswa untuk membuat kolase. Guru memantau jalannya pembuatan kolase agar proses pembuatannya berjalan dengan baik sampai pembelajaran selesai. Guru memberikan nilai kepada siswa sesuai dengan produk yang telah dibuat oleh siswa. Dan guru melakukan penskoran atau penilaian terhadap proyek yang sudah dibuat.
  - 5) Assess the outcome (menilai hasil)  
Setelah pembuatan proyek sudah selesai, guru menyuruh siswa untuk mengumpulkan hasil pekerjaannya. Guru memberikan nilai kepada siswa sesuai dengan produk yang telah dibuat oleh siswa. Dan guru melakukan penskoran atau penilaian terhadap proyek yang sudah dibuat.
  - 6) Evaluate the experience (mengevaluasi pengalaman)  
Setelah melalui proses hasil evaluasi karya kolase siswa, guru memberikan evaluasi kepada siswa mengenai produk yang sudah dibuat. Dan guru memberikan masukan terhadap produk kolase yang sudah dihasilkan oleh siswa.

## b. Respon guru

- 1) Apakah model project based learning dapat membantu untuk meningkatkan kreativitas terhadap siswa?

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, guru menganggap model roject based learning sangat membantu dalam meningkatkan kreativitas siswa. Karena model project based learning untuk pembelajaran membuat kolase dapat menuntut siswa untuk membuat produk baru.

- 2) Apakah penting menggunakan model project based learning untuk mengajarkan terkait materi kolase kepada siswa?

Berdasarkan hasil wawancara, guru merasa sangat penting dalam membuat kolase menggunakan model project bsd learning. Karena siswa dapat menumbuhkan kreativitas dan ide yang baru dalam proses pembelajaran.

## c. Respon siswa

- 1) Model project based learning sangat membantu untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Berdasarkan hasil wawancara guru mengenai pembelajaran membuat kolase menggunakan project based learning siswa sangat senang dan menyukai model pembelajaran berbasis proyek yang dapat membuat siswa untuk kreatif dalam proses pembejarian.

- 2) Model project based learning dapat mendorong siswa untuk menemukan ide baru.

Berdasarkan hasil wawancara, siswa dapat menemukan ide baru untuk mendesain kolase sebagai mungkin dan setiap masing-masing siswa memiliki imajinasi yang berbeda untuk membut kolase.

- 3) Pembelajaran membuat kolase menggunakan model project based learning membuat siswa termotivasi. Saat mengerjakan proyek, para siswa mengatakan bahwa mereka termotivasi untuk membuat kolase sebaik mungkin. Ketika seorang siswa melihat pekerjaan temannya bagus, maka mereka juga akan termotivasi untuk lebih bagus dari temannya. Tentu saja siswa tersebut dapat termotivasi untuk menggunakan imajinasi dan ide yang baru untuk bekerja lebih baik lagi dalam membuat proyek.

### 3.2 Diskusi

Penerapan model *project based learning* dapat membuat siswa antusias dalam belajar membuat kolase dan siswa juga sangat menyukai pembelajaran membuat kolase sehingga siswa dapat menghasilkan kreasi atau produk baru dan pembelajaran ini sangat cocok digunakan dalam membuat kolase.

### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan, peneliti menyimpulkan bah model project based learning dapat mengetahui gambaran kreativitas seni budaya siswa sekolah dasar dalam pembelajaran SBdP pada siswa kelas II SDN 2 Batujajar. Peningkatan pembelajaran kreativitas kolase sangat terlihat. Siswa merasa senang dalam belajar menggunakan model *project based learning* terutama dalam membuat kolase sehingga siswa dapat menghasilkan produk baru.

### 5. Referensi

- Altaftazani, D. H., Arga, H. S. P., Kelana, J. B., & Ruqoyyah, S. (2020). P2M STKIP Siliwangi ANALISIS PEMBELAJARAN DARING MEMBUAT SENI KOLASE MENGGUNAKAN MODEL PROJECT BASED LEARNING PADA MASA PANDEMI COVID 19. *Jurnal Ilmiah UPT P2M STKIP Siliwangi*, 7(2), 185–191.
- ASMAWATI, L. (2017). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(1), 145–164. <https://doi.org/10.21009/jpud.111.10>
- Julfatujahra, Luthfi Hamdani Maula, & Iis Nurasih. (2022). Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Teknik Kolase Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 877–883. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2668>
- Kurnia, R. (2012). Konsepsi bermain dalam menumbuhkan kreativitas pada anak. *Educhild*, 01(1), 77–85.
- Maudi, N. (2016). Implementasi Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan

- Komunikasi Matematis Siswa. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 1(1), 39. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v1i1.81>
- Merpati, T., Lonto, A. L., & Biringan, J. (2018). Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Smp Katolik Santa Rosa Siau Timur Kabupaten Sitaro. *Jurnal Civic Education: Media Kajian Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 2(2), 55. <https://doi.org/10.36412/ce.v2i2.772>
- Munfarijah, S. (2016). Upaya Meningkatkan Motivasi Kerja dan Kreativitas dalam Kepemimpinan PAUD. *International Conference of Moslem Society*, 1(2), 232–242. <https://doi.org/10.24090/icms.2016.2419>
- Nelson, N. (2019). Kreativitas Dan Motivasi Dalam Pembelajaran Seni Lukis. *Journal of Urban Society's Arts*, 1(1), 68–80. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va%0Ahttps://jurnal.isbi.ac.id/index.php/atrat/article/view/367/313>
- Nur, K. Z., & Triyanto, M. . (2013). Pengembangan multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase siswa kelas XI SMK N 4 Yogyakarta. *Jurnal Fesyen: Pendidikan Dan Teknologi*, 8(3), 1–14. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/busana/article/view/17066>
- Octariani, D., & Rambe, I. H. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Project Based Learning Berbantuan Software Geogebra. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 4(1), 16–21. <https://doi.org/10.30743/mes.v4i1.864>
- Pradana, D. B. P., & Harimurti, R. (2017). Pengaruh Penerapan Tools Google Classroom pada Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 2(01), 59–67. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/20527%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id>
- Primayana, K. H. (2020). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Berbantuan Media Kolase Pada Anak Usia Dini. *Purwadita: Jurnal Agama Dan Budaya*, 4(1), 91–100. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/Purwadita>
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Journal.Uny.Ac.Id*, 02.
- Rahayu, L. S., Irianto, S., & Anggoro, S. (2019). Pengembangangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Materi Volume Bangun Ruang Tak Beraturan Menggunakan Model Project Based Learning Di Kelas V Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN) 2019*, 243–256.
- Rais, M. (2010). Model project based-learning sebagai upaya meningkatkan prestasi akademik Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 43(3), 246–252. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPP/article/viewFile/129/123>
- Rudyanto, H. E. (2016). Pengembangan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Matematika Open-Ended. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 3(02), 184–192. <https://doi.org/10.25273/pe.v3i02.275>
- Titu, M. A. (2015). Penerapan model pembelajaran project based learning (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas siswa pada materi konsep masalah ekonomi. *Prosiding Seminar Nasional*, 9, 176–186.
- Wahyu, R., Islam, U., & Rahmat, R. (2018). Implementasi Model Project Based Learning ( PJBL ) Ditinjau dari Penerapan Implementasi Model Project Based Learning ( PJBL ) Ditinjau dari Penerapan Kurikulum 2013. *Teknosienza*, 1(1), 50–62.
- Wandi, Z. N., & Mayar, F. (2020). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Analisis Kemampuan Motorik Halus dan Kreativitas pada Anak Usia Dini melalui Kegiatan Kolase Abstrak*. 4(1), 351–358. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.347>
- Banawi, A. (2019). Implementasi Pendekatan Saintifik Pada Sintaks Discovery/Inquiry Learning, Based Learning, Project Based Learning. *Biosel: Biology Science and Education*, 8(1), 90. <https://doi.org/10.33477/bs.v8i1.850>
- Kusumawardani, R. (2015). Peningkatan kreativitas melalui pendekatan brain based learning. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 143–162. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/3498>

