



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PjBL DALAM PEMBELAJARAN SENI KARYA UNTUK MENINGKATKAN KREATIFITAS SISWA KELAS IV UPTD SDI BAKUNASE II

Maria Seran¹, Maxel Koro², Adama Benu³, Mardi Ndolu⁴

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Undana

²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Undana

³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Undana

⁴Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Undana

E-mail: Oglivianaseran14@gmail.com

Article History:

Received: 05-09-2024

Revised: 27-09-2024

Accepted: 03-10-2024

Keywords: Project Based Learning, creativity, Creativity results

Abstract: *This research aims to increase creativity using the Project Based Learning model in grade IV of SDI Bakunase 2 Kupang City. This type of research is Classroom Action Research (PTK) with the following stages: planning, implementation, observation, and reflection. The subjects in this study are 18 students in grade IV of SDI Bakunase 2 Kupang City consisting of 9 female students and 9 male students. Data collection is carried out by test, observation, and documentation techniques. This data is analyzed using quantitative data analysis techniques. The results of the first cycle test assessment there were 14 students (78%) who completed while the other 4 students (22%) had not been completed. In the second cycle, 16 students (89%) completed and 2 students (11%) did not complete. The increase in students' creativity can be seen from the increase in the average score of accuracy, concentration, and clarity. Therefore, it can be concluded that there is a significant influence on efforts to increase creativity using the Project Based Learning model.*

PENDAHULUAN

Para pendidik seni sebaiknya memiliki wawasan tentang eksistensi seni budaya yang hidup dalam lingkungan sehari-hari di mana ia tinggal maupun pengenalan budaya lokal agar peserta didik dapat mengenal, menyenangi dan akhirnya mempelajarinya. Dengan demikian, pembelajaran seni budaya dan prakarya di tingkat sekolah dasar dapat mengupayakan kearifan lokal dengan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai kegiatan apresiasi dan kreasi seni (Baharuddin, 2017:24)

Pelajaran Seni Budaya merupakan aktivitas pembelajaran yang menampilkan karya seni estetis, artistik, dan kreatif yang berakar pada norma, nilai, perilaku, dan produk seni budaya bangsa. Mata pelajaran ini bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memahami seni dalam konteks ilmu pengetahuan, teknologi, serta peran seni dalam perkembangan sejarah peradaban dan kebudayaan, baik dalam tingkat lokal, nasional, regional, maupun global oleh karena itu model project based learning sangat penting dalam dalam pembelajaran seni budaya karena pembelajaran ini banyak

melakukan *project* (Majid, 2014:12).

Project Based Learning (PjBL) merupakan model belajar mengajar yang sangat cocok diaplikasikan pada pembelajaran SBdP di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti memilih menggunakan Model PjBL sebagai model pembelajaran lantaran model ini mampu melibatkan siswa untuk mengerjakan sebuah proyek bermanfaat dalam menyelesaikan permasalahan di masyarakat atau lingkungan (Al-Fikry 2018,17-23)

Karakteristik kreativitas menurut Gilford dan Torrance dalam Filsaime (2008:21-23) terdiri dari 4 karakteristik yaitu *Fluency* (kelancaran), *Originality* (keaslian), *Fleksibilitas* (keluwesan), *Elaboration* (penguraian). Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini, peneliti mengukur kreatifitas siswa dengan indikator-indikator yang telah dipaparkan oleh Gilford dan Torrance dan didukung dengan indikator yang dipaparkan oleh Munandar. Untuk meningkatkan hasil belajar dan juga kreatifitas siswa maka kegiatan pembelajaran perlu menciptakan inovasi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong anak untuk mampu mengekspresikan kreatifitas serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang kegiatan belajar mengajarnya berbasis proyek. Kegiatan proyek yang dilakukan oleh siswa tetap dengan bimbingan oleh guru.

Siswa dilatih melakukan analisis terhadap proyek yang akan dibuat, kemudian melakukan perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek, penentuan jadwal pelaksanaan, pembuatan proyek dimulai dari: 1). penyikatan/ penggosokkan 2). pewarnaan 3). penghiasan 4). laminasi, kemudian melakukan presentasi laporan hasil proyek di depan kelas. Pembelajaran ini memungkinkan siswa mengembangkan kreatifitasnya dalam merancang dan membuat proyek yang bermanfaat mengatasi permasalahan yang ada. Pembelajaran berbasis proyek didasarkan pada teori konstruktivisme dan merupakan pembelajaran siswa aktif (*student centered learning*). Proses pembelajaran melalui *Project Based Learning* memungkinkan guru untuk “belajar dari siswa” dan “belajar bersama siswa” (Sani, 2015:172).

Masalah yang di temukan pada sekolah UPTD SDI Bakunase 2 yaitu siswa menggunakan kerajinan tangan dari bahan bekas dan model PJBL (*Project Based Learning*) yang mereka buat hanya terpaku pada model kerajinan yang sudah ada atau yang sudah di tunjukan kepada mereka sehingga dapat menyebabkan kreatifitas siswa pada mata pelajaran SBdP hanya terpaku pada model yang di tampilkan atau di tunjukan (Giilbahar,2014:38).

Solusi yang dapat peneliti ambil atau lakukan adalah mengajak siswa untuk sama-sama menentukan model kerajinan yang akan mereka pilih dengan tingkat kesulitan yang masih bisa di buat oleh siswa SD (mereka) sehingga siswa bisa menyalurkan kreatifitas siswa sesuai dengan pilihan siswa masing-masing dan siswa juga dapat menyelesaikan kerajinan siswa (Giilbahar,2014:39)

Dalam pembelajaran seni karya guru hanya menugaskan siswa membuat modeling dari produk yang sudah ada menggunakan bahan bekas sehingga produk yang di hasilkan monoton dan terkesan sama dari tahun ke tahun bentuknya sama dan seringkali tidak dimanfaatkan. Sedangkan karya seni adalah sebuah perwujudan ekspresi seseorang yang lekat dengan nilai kreativitas, inovatif dan kreatif. Untuk itu guru meningkatkan model PJBL yang mana model ini memusatkan siswa untuk berkreasi sesuai imajinasinya dan menghasilkan karya seni sesuai dengan kreatifitas dan nilai estetikanya sendiri (Sardiman,2016: 34)

PJBL memungkinkan siswa dan guru mendesain produk akhir yang akan

dihasilkan memungkinkan guru untuk menilai atau mengamati proses pembuatan produk secara langsung. Hal ini di dasari karena PJBL memberikan kesempatan kepada guru dan siswa mengatur jadwalnya sendiri. Meskipun demikian, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menyusun jaswal (alokasih waktu) dalam PJBL merupakan salah saatu kendala utama yang perlu diperhatikan oleh guru. Oleh karena itu peneliti berkaborasih dengan guru kelas sama-sama akan mendesain hapan dalam PJBL untuk menitiberatkan pada pengalokasian waktu lebih banyak ditahap pengembangan produk (Setiawan,2017:105)

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian indakan kelas (*Classroom Action Research*) yang pelaksanaannya dilakukan dengan cara berkolaborasi bersama guru mata pelajaran yang bersangkutan dengan Langkah- langkah model pembelajara project based learning. Ada 3 karakteristik kreativitas yaitu *Fluency* (kelancaran), *Originality* (keaslian), *Fleksibility* (keluwesan). Metode ini digunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang timbul di dalam kelas atau untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar di dalam kelas, karena permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa diperoleh dari kegiatan proses belajar mengajar di kelas IV SDI Bakunase 2 berikut tabel tingkata kreativitas pearta didik.

Dalam mengelompokan siswa, peneliti membuat 3 kategori untuk mengetahui tingkat berfikir kreatif siswa di SDI Bakunase 2 diantaranya adalah: a). Siswa Berfikir Kreatif Tinggi, siswa dalam berfikir kreatif mampu memahami permasalahan, memperkirakan solusi dari permasalahan tersebut, kemudian siswa dapat merealisasikan rencana tersebut, bila siswa tersebut mengalami kesulitan akan menjadi evaluasi baginya. Hasil dari produk yang dihasilkan siswa berkemampuan berfikir kreatif tinggi biasanya berbeda dari yang lain, lebih kritis, rinci dan lengkap. b). Siswa Berfikir Kreatif Sedang, siswa dalam berfikir kreatif mampu memahami permasalahan, memperkirakan solusi dari permasalahan tersebut, namun siswa cenderung susah dalam merealisasikan rencana tersebut, siswa cenderung mudah menyerah apabila mengalami kesulitan dan butuh bantuan guru dalam mengevaluasi bila siswa tersebut mengalami kesulitan. Hasil dari produk yang dihasilkan siswa berkemampuan berfikir kreatif sedang biasanya kurang kritis, kurang rinci dan kurang lengkap. c). Siswa Berfikir Kreatif Rendah, siswa dalam berfikir kreatif sulit memahami permasalahan, sulit memperkirakan solusi dari permasalahan tersebut, dan sulit untuk merealisasikan rencana, siswa cenderung pasif dalam mengerjakan tugas. Hasil dari produk yang dihasilkan siswa berkemampuan berfikir kreatif rendah biasanya tidak kritis, tidak rinci dan tidak lengkap. Dalam pengumpulan data, dibutuhkan juga indikator penilaian dalam kreativitas. Berikut adalah tabel indikator kreativitas:

No	Aspek yang dinilai	Indikator
1	Lancar (Fluency)	Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau jawaban dalam mengerjakan kerajinan tutup botol menjadi tempat tisu. Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal

		dalam menyelesaikan kerajinan tempat tisu.
		Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.
2	Luwes (Flexibility)	Menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi selama proses penyelesaian kerajinan tempat tisu. Dapat melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda dalam pembuatan kerajinan Mampu mengubah cara pembuatan kerajinan atau pemikiran.
3	Elaboratif (Elaboration)	Mampu memperkaya dan mengembangkan produk kerajinan tangan dari tutup botol menjadi tempat tisu. Menambah atau merinci detail-detail dari kerajinan tangan dari tutup botol menjadi tempat tisu sehingga lebih menarik.
4	Original (Originality)	Mampu menciptakan detail-detail dari kerajinan tangan yang baru dan unik. Memikirkan dan menciptakan cara-cara yang dibuatnya sendiri untuk mengungkapkan diri. Mampu membuat kombinasi-kombinasi unik yang terdiri dari bagian-bagian atau unsur-unsur karya yang dibuat oleh dirinya sendiri.

Tabel 1.1 Indikator Kreatif

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik, observasi, dokumentasi dan Data ini dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data secara kualitatif dan kuantitatif Peningkatan kreativitas peserta didik dapat dilihat dari peningkatan rata-rata skor aspek kelancaran, luwes, elaboratif dan original.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi yang peneliti amati pada siklus I terdapat 10 peserta didik yang tergolong kategori kreatif rendah cenderung sulit memahami cara mengerjakan kerajinan, sulit memperkirakan solusi dari permasalahan tersebut, dan sulit untuk merealisasikan rencana pembuatan kerajinan, siswa cenderung pasif dalam mengerjakan kerajinan dan cenderung malu bertanya, sedangkan pada siklus II terdapat 6 peserta didik yang tergolong kategori kreatif rendah. Hasil dari produk yang dihasilkan siswa berkemampuan kreatif rendah biasanya tidak kritis, tidak rinci dan tidak lengkap. Hasil dari pekerjaan siswa yang memiliki kategori berfikir kreatif rendah seperti contoh pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. Kategori kreatif rendah

Dari 18 siswa kelas 4, terdapat 6 peserta didik yang memiliki kategori kreatif sedang pada siklus I, siswa yang tergolong kategori kreatif sedang cenderung mampu memahami permasalahan, memperkirakan solusi dari permasalahan tersebut, namun siswa cenderung susah dalam merealisasikan rencana tersebut, siswa cenderung mudah menyerah apabila mengalami kesulitan merangkai tutupan botol dan butuh bantuan guru dalam mengevaluasi bila siswa tersebut mengalami kesulitan dan juga cenderung ragu dalam menyampaikan pendapat atau gagasan. Hasil dari produk yang dihasilkan siswa berkemampuan kreatif sedang biasanya kurang kritis, kurang rinci dan kurang lengkap dan pada siklus II menjadi 8 peserta didik yang memiliki kategori kreatif. Hasil dari pekerjaan siswa yang memiliki kategori berfikir kreatif sedang seperti contoh pada gambar dibawah ini



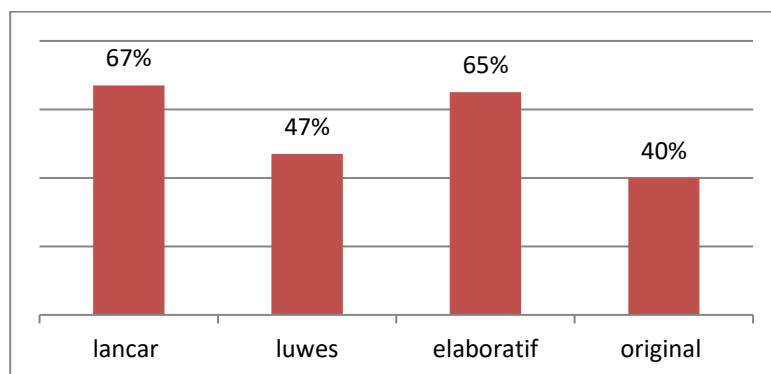
Gambar 2. kategori kreatif sedang

Dan terdapat 2 peserta didik yang memiliki kategori kreatif tinggi pada siklus I, yang tergolong kategori berfikir kreatif tinggi cenderung mampu memahami cara pembuatan kerajinan, memperkirakan solusi dari permasalahan dalam pembuatan kerajinan tersebut, kemudian siswa dapat merealisasikan rencana tersebut dan tanpa ragu menyampaikan gagasan atau ide-ide dalam pembuatan kerajinan, bila siswa tersebut mengalami kesulitan akan menjadi evaluasi baginya sedangkan pada siklus II terdapat 4 peserta didik yang memiliki kategori kreatif tinggi. Hasil dari produk yang dihasilkan siswa berkemampuan berfikir kreatif tinggi biasanya berbeda dari yang lain, lebih kritis, rinci dan lengkap. Hasil dari pekerjaan siswa yang memiliki kategori berfikir kreatif tinggi seperti contoh pada gambar dibawah ini.

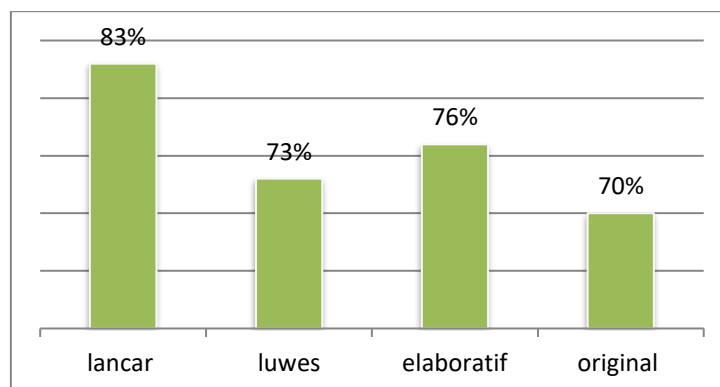


Gambar 3. kreatif tinggi

Dari 18 peserta didik dikelas 4, dari siklus I terdapat 10 peserta didik yang memiliki kategori kreatif rendah dan pada siklus II terdapat 6 peserta didik dengan kategori kreatif rendah, 6 peserta didik dengan kategori kreatif sedang pada siklus I dan pada siklus II menjadi 8 peserta didik, dan 2 peserta didik dengan kategori kreatif tinggi sedangkan pada siklus II terdapat 4 peserta didik. Pada siklus I dengan prosentase berfikir lancar sebanyak 67%, berfikir luwes sebanyak 47%, berfikir elaboratif sebanyak 65% dan berfikir original sebanyak 40%, sedangkan pada siklus II dengan prosentase berfikir lancar sebanyak 83%, berfikir luwes sebanyak 73%, berfikir elaboratif sebanyak 76% dan berfikir original sebanyak 70%. Dari prosentase tersebut dapat diketahui bahwa aspek keterampilan kreativitas peserta didik yang paling banyak dikembangkan peneliti adalah aspek berfikir lancar melalui metode observasi. Sementara aspek keterampilan berpikir kreatif yang paling sedikit dikembangkan guru adalah berfikir original melalui metode kreativitas peserta didik. Hasil dari prosentase siklus I dan siklus II tersebut dimasukkan kedalam grafik seperti dibawah ini.



Gamabar 1. grafik siklus I



Gamabar 2. grafik siklus II

Berdasarkan perbandingan grafik siklus I dan siklus II, hasil penelitian yang dilaksanakan terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II. Di bawah ini merupakan aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan juga hasil belajar peserta didik kelas IV SDI Bakunase 2.

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

Siklus	Skor Maksimal	Jumlah Skor yang diperoleh	Nilai rata-rata/persentase
I	44	26	72,2%
II	44	30	83,3%

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat dilihat bahwa aktivitas guru pada siklus I jumlah skor yang diperoleh sebesar 26 dari skor maksimal 44, dengan nilai rata-rata 72,2% (73). Sedangkan pada siklus II jumlah skor yang diperoleh sebesar 30 dari skor maksimal 44, dengan nilai rata-rata 83,3% (84).

Tabel 2. Hasil Observasi Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Siklus	Skor Maksimal	Jumlah Skor yang diperoleh	Nilai rata-rata/persentase
I	36	25	69,4%
II	36	29	80,5%

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat dilihat bahwa aktivitas guru pada siklus I jumlah skor yang diperoleh sebesar 25 dari skor maksimal 36, dengan nilai rata-rata 69,4% (70). Sedangkan pada siklus II jumlah skor yang diperoleh sebesar 29 dari skor maksimal 36, dengan nilai rata-rata 80,5% (85).

Berdasarkan hasil perhitungan ketuntasan hasil belajar, maka dapat diperoleh peserta didik yang tuntas pada siklus I adalah 14 orang dengan persentase sebesar 78%. Sedangkan peserta didik yang tidak tuntas pada siklus I adalah 4 orang dengan persentase sebesar 22%, sehingga didapat nilai rata-rata dari peserta didik yang tuntas dan tidak tuntas pada siklus I adalah 85. Hal ini menunjukkan bahwa berdasarkan kriteria tingkat keberhasilan pembelajaran yang diperoleh peserta didik memuaskan (75-85).

Setelah pembelajaran siklus I selesai dilaksanakan, peneliti dan guru kelas mengadakan refleksi permasalahan yang timbul selama pembelajaran siklus I sekaligus merencanakan pelaksanaan tindakan perbaikan yang akan dilakukan pada proses pembelajaran siklus II. Beberapa permasalahan yang timbul selama pembelajaran siklus I yaitu peserta didik masih kurang terampil dalam menyambungkan tutup botol satu per satu dalam mengerjakan kerajinan dan masih tidak bisa untuk menjelaskan atau menguraikan langkah-langkah pembuatan di depan kelas.

Berdasarkan hasil perhitungan ketuntasan hasil meningkatkan kreativitas setelah melakukan perbaikan kepada peserta didik yang kurang terampil dalam mengerjakan kerajinan dan tidak bisa menjelaskan atau menguraikan langkah-langkah dalam pembuatan kerajinan tangan di depan kelas, maka dapat diperoleh peserta didik yang tuntas pada siklus II adalah 16 orang dengan persentase sebesar 70%. Sedangkan peserta didik yang tidak tuntas pada siklus II adalah 2 orang dengan persentase sebesar 11%, sehingga didapat nilai rata-rata dari peserta didik yang tuntas dan tidak tuntas pada siklus II adalah 85. Hal ini menunjukkan bahwa berdasarkan kriteria tingkat keberhasilan pembelajaran yang diperoleh peserta didik sangat memuaskan (70-100). Peserta didik yang

tidak tuntas ini akan direkomendasikan kepada guru kelas untuk melakukan pendampingan secara khusus.

Upaya yang dapat peneliti ambil atau lakukan adalah mengajak siswa untuk sama-sama menentukan model kerajinan yang akan mereka pilih dengan tingkat kesulitan yang masih bisa di buat oleh siswa SD (mereka) sehingga siswa bisa menyalurkan kreatifitas siswa sesuai dengan pilihan siswa masing-masing dan siswa juga dapat menyelesaikan kerajinan siswa. *Project Based Learning* (PJBL) memungkinkan siswa dan guru mendesain produk akhir yang akan dihasilkan memungkinkan guru untuk menilai atau mengamati proses pembuatan produk secara langsung. Hal ini di dasari karena PJBL memberikan kesempatan kepada guru dan siswa mengatur jadwalnya sendiri. meskipun demikian, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menyusun jadwal (alokasi waktu) dalam PJBL merupakan salah satu kendala utama yang perlu diperhatikan oleh guru. untuk itu peneliti berkaborasi dengan guru kelas sama-sama akan mendesain hapan dalam PJBL untuk menitikberatkan pada pengalokasian waktu lebih banyak ditahap pengembangan produk.

Tabel 3. Perbandingan Aktivitas Peserta Didik Pada Siklus I, dan Siklus II

Siklus	Nilai rata-rata	Persentase Ketuntasan Belajar
Siklus I	59	60%
Siklus II	80	83%

Dari data perolehan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar peserta didik siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa meningkatkan kreativitas telah memberikan hasil belajar yang lebih baik dan telah mencapai target yang diharapkan yaitu kemampuan mengembangkan kajiannya tanggapan peserta didik meningkat. Dengan demikian ada peningkatan penerapan model pembelajaran PjBL dalam pembelajaran seni karya untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SDI Bakunase 2.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan penerapan model pembelajaran PjBL dalam pembelajaran seni karya untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SDI Bakunase 2. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis data perhitungan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I sebesar 84% dan 78% serta siklus II sebesar 86 dan 89%, yang artinya terdapat perbedaan peningkatannya kreativitas pada siklus I dan siklus II.

Berdasarkan penelitian ini maka guru perlu meningkatkan kreativitas pada peserta didik sangatlah penting sehingga peserta didik dapat mengembangkan karya-karya yang sudah ada atau pun membuat karya yang baru, dan peneliti selanjutnya di harapkan lebih mempersiapkan diri dalam proses pengumpulan data dan lebih banyak megobservasi sehingga peneliti bisa di lakukan lebih baik lagi.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Pada kesempatan ini patutlah penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan dan doa kepada penulis, dalam menyelesaikan. Secara khusus ucapan penghargaan dan terimakasih penulis sampaikan kepada :

1. Prof Dr. drh. Maxs U. E. Sanam, M.Sc, Rektor Universitas Nusa Cendana Kupang yang berkenan menerima penulis untuk melanjutkan studi di

Universitas ini.

2. Dr. Malkisedek Taneo, M.Si, Dekan Fakultas Universitas Nusa Cendana Kupang yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
3. Dr. Taty R. Koroh, S.Pd., M.Pd., koordinator program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan bekal dan arahan-arahan penting selama perkuliahan di PGSD.
4. BapK Maxel Koro, S.Pd, M.Pd., pembimbing I yang tulus meluangkan waktu dan pikiran untuk membimbing, mengarahkan dan memberi saran dalam penulisan proposal ini.
5. Bapak Adam Bol Nifu Benu S.Pd, M.Pd., pembimbing II yang tulus meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing, mengarahkan dan memberi saran maupun masukan kepada penulis.
6. Bapak Ibu Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusa Cendana Kupang yang dengan tulus mengajarkan, membimbing, mengarahkan dan memberi saran selama berkuliah.
7. Bapak Johnny H. Lolowang, S.T operator yangt juga turut meluangkan waktu untuk membantu dan mengurus berkas-berkas yang dibutuhkan peneliti dalam menyelesaikan proposal ini.
8. Bapak, Mama, Adik, Kaka, dan Keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan dan motivasi besar kepada penulis dalam menyelesaikan proposal ini.
9. Teman-teman seangkatan PGSD20 yang kuat dalam mendukung dan memberikan sumbangan baik pikiran maupun pengetahuan dalam berbagai situasi yang dihadapi penulis.
10. Kepada diri sendiri karna bisa mejalani proses sampe saat ini

DAFTAR REFERENSI

- [1] Afif, R. T. (2013). Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- [2] Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- [3] Al-Fikry, I., Yusrizal, Y., & Syukri, M. (2018). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Materi Kalor. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 6(1), 17–23. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v6i1.10776>
- [4] Aslach, Z. (2020). Pengaruh Kreativitas Siswa dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Kalisari 01. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 30. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.30-43>
- [5] Baharuddin, B., & Nur Wahyuni, E. N. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- [6] Elvina, Subyantoro, Haryadi. 2015. Perbedaan Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi dengan Model Sinektik dan Project Based Learning berdasarkan Tipe Kepribadian Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 4(2): 112-116
- [7] Giilbahar, Y., dan Tinmaz, H. 2014. Implementing Project-Based Learning And E-Portfolio Assessment In an Undergraduate Course. *Journal of Research on Technology in Education*. 38(3): 309-327
- [8] Hamalik, O. 2016. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara

- [9] Haryono, T. 2014. *Pengertian Seni Kriya*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media
- [10] Kristanto, M. (2014). Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan Sebagai Pendidikan Karakter. In Seminar Nasional dan Bedah Buku.
- [11] Majid. 2014. *Pengertian Seni Kriya*. Surabaya: Rineka cipta
- [12] Muqodas, I. (2015). Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 9(2).
- [13] Sardiman, A.M. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali
- [14] Setiawan, D., Purwanti, E., Sumilah., Sutaryono. 2017. *Pengetahuan Seni dan Gambar Ekspresi di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: AG PUBLISHER
- [15] Sardiman, A.M. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali
- [16] Pers Setiawan, D., Purwanti, E., Sumilah., Sutaryono. 2017. *Pengetahuan Seni dan Gambar Ekspresi di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: AG PUBLISHER