Education Journal : Journal Education Research and Development
p-ISSN : 2548-9291
e-ISSN : 2548-9399

Pengembangan Kreativitas Siswa Melalui *Project Based Learning* Berbasis Pemanfaatan Bahan Alam pada Mata Pelajaran Seni Budaya

Nushrotul Latifah[1,*)], Wasis Wijayanto[2)]

[1,2)] Universitas Muria Kudus
[*)] Email: 202233265@std.umk.ac.id

ABSTRAK: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran Seni Budaya di SD 1 Wergu Wetan yang masih berpusat pada guru. Untuk mengatasi hal tersebut, diterapkan model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis Pemanfaatan Bahan Alam sebagai upaya mengembangkan kreativitas siswa melalui kegiatan yang kontekstual dan bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan kreativitas siswa melalui penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis pemanfaatan bahan alam dalam pembelajaran Seni Budaya, hasil karya yang dihasilkan, serta strategi guru dalam membantu siswa menemukan ide-ide kreatif. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif studi kasus yang dilaksanakan di kelas IV SD 1 Wergu Wetan dengan subjek 32 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan PjBL berbasis bahan alam mampu meningkatkan kreativitas siswa melalui kegiatan proyek seperti ecoprint, bingkai foto dari tutup botol bekas, dan miniatur rumah dari sabut kelapa. Strategi guru dengan menampilkan video pembelajaran sebelum kegiatan berkarya membantu siswa memahami konsep dan mengembangkan ide kreatif.

Kata Kunci: kreativitas, *Project Based Learning*, Pemanfaatan Bahan Alam, Seni Budaya

ABSTRACT: *This research was motivated by the low level of student creativity in Arts and Culture learning at SD 1 Wergu Wetan, which is still teacher-centered. To address this issue, a Project-Based Learning (PjBL) model based on the Utilization of Natural Materials was implemented as an effort to develop student creativity through contextual and meaningful activities. This study aims to determine the development of student creativity through the implementation of the Project-Based Learning (PjBL) model based on the utilization of natural materials in Arts and Culture learning, the resulting works, and the teacher's strategies in helping students discover creative ideas. This study used a qualitative case study method conducted in grade IV of SD 1 Wergu Wetan with 32 students as subjects. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed using an interactive model. The results showed that the implementation of PjBL based on natural materials was able to enhance student creativity through project activities such as ecoprinting, photo frames from used bottle caps, and miniature houses from coconut fiber. The teacher's strategy of showing a learning video before the work activities helped students understand the concept and develop creative ideas.*

Keywords: *Creativity; Project-Based Learning; Utilization of Natural Materials; Arts and Culture*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses belajar yang menghasilkan perubahan positif pada diri seseorang melalui pengalaman dan pembelajaran, sehingga individu memperoleh keterampilan, kecakapan, dan pemahaman baru (Yana & Kamarudin, 2021).

Pembelajaran adalah interaksi dua arah antara guru dan siswa yang berlangsung secara sadar dan terarah untuk mencapai tujuan tertentu. Proses ini menekankan prinsip berpusat pada siswa, pengembangan kreativitas, suasana belajar yang menyenangkan, pengalaman belajar yang beragam, serta pembelajaran melalui praktik langsung. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, kontekstual, dan bermakna, serta mampu menyesuaikan diri dengan berbagai perubahan dalam kurikulum, media, dan sarana pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas (Khasanah, 2022).

Guru dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan berbagai model dan metode pembelajaran yang beragam, sesuai dengan materi yang diajarkan. Model pembelajaran yang baik adalah model yang mampu mengembangkan dan meningkatkan kreativitas siswa. Model tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam proses belajar dan memandu siswa untuk menemukan konsep yang akan dipelajari secara mandiri (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016). Dalam kegiatan belajar mengajar, guru berperan penting dalam mengubah perilaku siswa melalui proses pembelajaran yang dilakukannya. Di sekolah, hampir semua mata pelajaran dapat digunakan untuk melatih kemampuan kreativitas siswa. Kuncinya adalah bagaimana cara guru menyajikan materi atau pelajaran agar mampu menghasilkan model pembelajaran yang kreatif (Johar & Hanum, 2021).

Project Based Learning (PjBL) merupakan model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa karena melibatkan mereka dalam kegiatan proyek yang relevan dengan kehidupan nyata. Melalui PjBL, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, serta menghasilkan produk yang bernilai, dengan guru berperan sebagai fasilitator (Nikolaos et al., 2024). Salah satu mata pelajaran yang sangat mendukung penerapan *PjBL* adalah Seni Budaya, khususnya seni rupa, karena memberi ruang luas bagi siswa untuk berekspresi dan berinovasi. Melalui proyek pembuatan karya seni, siswa belajar merencanakan, bekerja sama, bertanggung jawab, dan menyajikan hasil karya, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual (Ramadhan & Hindun, 2023).

Pembelajaran seni rupa tidak hanya berperan dalam meningkatkan kreativitas siswa, tetapi juga dapat diperkaya melalui pemanfaatan bahan alam yang tersedia di lingkungan sekitar. Pemanfaatan bahan alam, seperti daun, bunga, serat tumbuhan, maupun limbah yang dapat didaur ulang, memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan kontekstual bagi siswa (Supriyadi et al., 2025). Integrasi penggunaan bahan alam dalam model *Project Based Learning* juga membantu siswa membangun kreativitas melalui proses berpikir kritis, pemecahan masalah, dan penciptaan karya yang original (Ramadhani et al., 2025). Dengan demikian, pembelajaran Seni Budaya berbasis pemanfaatan bahan alam tidak hanya meningkatkan kreativitas, tetapi juga membentuk sikap peduli lingkungan dan kemampuan berkarya secara mandiri.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD 1 Wergu Wetan, diketahui bahwa kegiatan pembelajaran Seni Budaya, khususnya pada bidang seni rupa, menjadi salah satu sarana bagi siswa untuk mengekspresikan ide dan imajinasinya dalam sebuah karya. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkarya melalui kegiatan membuat karya dari barang bekas yang mudah ditemui di lingkungan sekitar. Kegiatan ini sejalan dengan penerapan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*), di mana siswa diajak untuk merencanakan, membuat, dan menampilkan hasil karyanya secara mandiri maupun berkelompok (Nurhamidah & Nurachadijat, 2023). Hasil karya yang dihasilkan menunjukkan kreativitas dan keunikan masing-masing siswa, serta mencerminkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Melalui pembelajaran ini, siswa tidak hanya belajar teknik seni rupa, tetapi juga mengembangkan rasa percaya diri, tanggung jawab, dan kemampuan berpikir kreatif.

Proses pembelajaran Seni Budaya di SD 1 Wergu Wetan masih didominasi oleh peran guru, dimana guru menjadi pusat dalam kegiatan belajar mengajar. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan memberi tugas, tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini membuat siswa menjadi pasif, hanya mengikuti instruksi tanpa banyak kesempatan untuk menyampaikan ide atau berkreasi. Selain itu, kemampuan guru dalam merancang kegiatan belajar yang menarik dan menantang masih terbatas. Guru cenderung menggunakan cara belajar yang konvensional, yang tidak memberikan ruang bagi siswa untuk bereksperimen dan mengekspresikan diri melalui karya seni. Akibatnya, kreativitas siswa tidak berkembang secara optimal karena pembelajaran belum mampu mendorong rasa ingin tahu, imajinasi, dan kemampuan berpikir kreatif yang merupakan inti dari pembelajaran Seni Budaya (Restian, 2023).

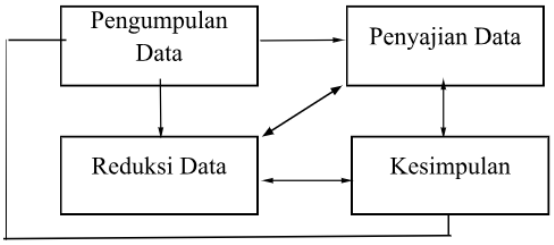
Penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Aiman et al., (2024) yang mengungkapkan bahwa Penggunaan model *PJBL* berpengaruh terhadap kreativitas siswa pada muatan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya kelas V SD Negeri Mannuruki Kota Makassar, Selanjutnya penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni et al., (2023) yang mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dapat meningkatkan kreativitas siswa melalui pemanfaatan bahan alam, yang merupakan salah satu bentuk pendidikan alternatif dengan menjadikan alam sebagai sumber belajar, dan penelitian ini selaras dengan dengan penelitian yang dilakukan Gusmiarni & Mutamimah, (2025) yang mengungkapkan bahwa pendekatan *PJBL* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kompetensi Seni Budaya siswa kelas VI SD/MI.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan kreativitas siswa melalui model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis pemanfaatan bahan alam, mengetahui hasil karya siswa yang dihasilkan dari pemanfaatan bahan alam di lingkungan sekitar, serta mengidentifikasi strategi guru dalam membantu siswa menemukan ide-ide kreatif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan karakteristik

pembelajaran Seni Budaya yang menekankan proses berekspresi, berkreasi, dan berinovasi melalui pemanfaatan berbagai media dan bahan di sekitar siswa sebagai sarana pengembangan kreativitas (Tamping & Sulaiman, 2024). Dengan demikian, penelitian ini diberi judul "Pengembangan Kreativitas Siswa melalui *Project Based Learning* Berbasis Pemanfaatan Bahan Alam pada M ata Pelajaran Seni Budaya."

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif studi kasus. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat alamiah dan dapat dilakukan di lapangan (Asiva Noor Rachmayani, 2015). Menurut Creswell (2016) Studi kasus adalah pendekatan penelitian kualitatif di mana peneliti melakukan penelitian secara mendalam terhadap satu kasus atau beberapa kasus dengan memanfaatkan berbagai sumber informasi, seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti melakukan wawancara dengan Wahyuni S.Pd, selaku Kepala Sekolah untuk memperoleh infromasi mengenai Profil Sekolah SD 1 Wergu Wetan serta melakukan wawancara kepada Dewi Rinawati S.Pd, selaku guru kelas IV untuk menggali informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya dan kondisi siswa sebagai dasar penerapan model *Project Based Learning* berbasis pemanfaatan bahan alam. Penelitian ini difokuskan pada penerapan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran Seni Budaya di SD 1 Wergu Wetan untuk mengembangkan kreativitas siswa. Subjek penelitian ini kelas IV yang berjumlah 32 siswa di SD 1 Wergu Wetan. Teknik analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan saldana berdasarkan rujukan (Thalib, 2022).



Gambar 1. Teknik Analisis Data model interaktif

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana, yang meliputi tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan Kesimpulan (Thalib, 2022). Data dikumpulkan melalui wawancara guru dan hasil karya siswa kelas IV. Selanjutnya, data direduksi untuk menyeleksi data yang relevan dan mengorganisasikannya, kemudian disajikan secara sistematis sebagai dasar dalam penarikan Kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, Ibu Dewi menerapkan model *Project Based Learning* (PJBL) dalam pembelajaran Seni Budaya. Sebelum memberikan tugas, Ibu Dewi menayangkan video tentang cara pembuatan karya yang akan dibuat oleh siswa. Adapun proyek yang diberikan antara lain membuat karya *ecoprint*, memanfaatkan barang bekas seperti tutup botol air mineral untuk membuat bingkai foto, serta membuat miniatur rumah dari sabut kelapa. Pada pembelajaran Seni Budaya dengan model *PJBL*, siswa menghasilkan berbagai karya kreatif.

1. Pengembangan Kreativitas Siswa melalui Model *PjBL* dengan Pemanfaatan Bahan Alam

   Kreativitas merupakan kemampuan individu dalam menghasilkan karya dan gagasan berdasarkan imajinasi kreatif serta menemukan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi (Dini, 2022). Kreativitas berkaitan dengan proses berpikir seseorang. Kreativitas berkaitan erat dengan proses berpikir, sehingga individu kreatif mampu mengembangkan dan membayangkan ide-ide baru. Dalam pembelajaran, guru berperan penting dalam menumbuhkan kreativitas siswa dengan memberikan kesempatan belajar yang aktif dan menyenangkan agar siswa dapat mengembangkan ide-ide kreatifnya.(Sani, 2019).

   Model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa adalah *Project Based Learning* (PjBL). Model *PjBL* menekankan keterlibatan aktif siswa dalam menyelesaikan masalah melalui kegiatan proyek yang dilakukan secara individu atau kolaboratif dengan tahapan sistematis dan batas waktu tertentu. Melalui proyek, siswa dapat menampilkan dan mempresentasikan hasil karyanya (Salim et al., 2025). Model ini selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka karena memberi ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi ide, mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, serta membangun pengalaman belajar yang bermakna (Mujiburrahman et al., 2022). Selain itu, *PjBL* mendorong siswa membangun pemahaman secara mandiri melalui proses belajar yang nyata dan konstruktif (Malfani & Zainil, 2020).

   Pembelajaran seni rupa dapat diperkaya melalui pemanfaatan bahan alam di lingkungan sekitar, seperti daun, bunga, serat tumbuhan, dan limbah daur ulang, sehingga memberikan pengalaman belajar yang nyata dan kontekstual bagi siswa (Supriyadi et al., 2025). Melalui pendekatan ini, siswa mengembangkan kreativitas, keterampilan eksplorasi, berpikir kritis, serta kepedulian terhadap lingkungan. Integrasi bahan alam dalam model *PJBL* mendorong siswa menghasilkan karya yang orisinal sekaligus menumbuhkan sikap mandiri dan bertanggung jawab dalam berkarya (Ramadhani et al., 2025).

2. Karya yang pertama dibuat yaitu karya ecoprint

   Berikut ini hasil karya siswa kelas IV SD 1 Wergu Wetan dengan memanfaatkan bahan alam antara lain:

- Karya Ecoprint

Ecoprint adalah teknik mencetak kain dengan menggunakan bahan-bahan alami seperti daun, bunga, atau batang tumbuhan. Teknik ini ramah lingkungan karena memanfaatkan warna alami dari tumbuhan langsung pada kain dengan cara dipanaskan atau ditekan, sehingga menghasilkan pola dan warna yang unik serta asli (Afrahamiryano et al., 2022). Langkah pertama siswa menata daun untuk proses ecoprint, kemudian siswa memukul daun untuk menghasilkan pola yang diinginkan.



Gambar 2. Siswa menata daun untuk proses ecoprint



Gambar 3. Proses pewarnaan ecoprint

Ecoprint teknik pukul (pounding) adalah metode pewarnaan kain dengan cara memukul dedaunan dan bunga yang diletakkan di atas kain, sehingga pigmen warna tumbuhan berpindah ke kain dan membentuk pola motif. Proses ini menghasilkan pola unik dari bentuk alami dedaunan yang dipukul menggunakan batu atau alat lainnya.



Gambar 4. Hasil karya ecoprint telah selesai

Hasil karya ecoprint yang ditampilkan merupakan kain bermotif alami yang dihasilkan dari proses pemanfaatan daun dan bunga melalui teknik pukul (pounding). Motif serta warna yang muncul menunjukkan keunikan bentuk dan pigmen alami dari bahan yang digunakan, sehingga setiap karya memiliki ciri khas tersendiri. Kegiatan ini mencerminkan kreativitas siswa dalam menghasilkan karya seni rupa berbasis bahan alam, sekaligus melatih keterampilan, kerja sama, dan kepedulian terhadap lingkungan.

- Miniatur rumah dari sabut kelapa



Gambar 5. Hasil karya miniatur rumah dari sabut kelapa

Sabut kelapa sudah lama dimanfaatkan oleh masyarakat Indonesia untuk membuat berbagai kerajinan, seperti tikar, tali, sikat, sapu, dan alat rumah tangga lainnya. Namun, saat ini produk dari sabut kelapa kurang diminati karena masyarakat lebih memilih bahan plastik yang lebih tahan lama dan murah. Akibatnya, banyak sabut kelapa yang terbuang atau dibakar. Oleh karena itu, perlu ada upaya untuk meningkatkan nilai guna sabut kelapa agar menjadi produk yang lebih bernilai (Efrita et al., 2020).

Berdasarkan permasalahan tersebut, Ibu Dewi selaku guru kelas IV memberikan tugas kepada siswa untuk membuat miniatur rumah dari sabut kelapa. Kegiatan ini bertujuan agar sabut kelapa dapat dimanfaatkan kembali menjadi produk yang memiliki nilai ekonomis lebih tinggi. Dalam pembuatan miniatur rumah dari sabut kelapa, siswa memanfaatkan bahan-bahan alami dan mudah ditemukan di sekitar lingkungan. Bahan utama yang digunakan adalah sabut kelapa kering sebagai dinding dan atap rumah. Selain itu, digunakan potongan kardus tebal atau papan karton sebagai alas bangunan. Untuk mempercantik tampilan, siswa menambahkan hiasan seperti batu kecil, daun plastik, dan serbuk kayu sebagai ornamen taman di sekitar rumah. Adapun alat yang digunakan meliputi gunting dan cutter untuk memotong bahan, lem tembak untuk merekatkan bagian-bagian rumah, penggaris dan pensil untuk mengukur dan menandai, serta alas kerja agar proses pembuatan lebih rapi. Melalui kegiatan ini, siswa belajar berkreasi sekaligus menanamkan nilai peduli lingkungan dengan memanfaatkan bahan alam menjadi karya seni yang menarik dan bernilai.

- Membuat bingkai foto dari tutup botol bekas



Gambar 6. Proses pembuatan bingkai foto dari tutup botol



Gambar 7. Hasil bingkai foto dari tutup botol

Pada kegiatan pembelajaran Seni Budaya, siswa diberikan tugas untuk membuat bingkai foto dari tutup botol bekas. Kegiatan ini bertujuan untuk menumbuhkan kreativitas serta menanamkan sikap peduli lingkungan melalui pemanfaatan barang bekas yang ada di sekitar mereka. Siswa mengumpulkan tutup botol plastik berwarna biru dan oranye, kemudian menempelkannya pada potongan kardus tebal yang dibentuk persegi panjang sebagai dasar bingkai. Beberapa tutup botol disusun menyerupai bunga sebagai hiasan agar tampilan bingkai lebih menarik. Melalui kegiatan ini, siswa belajar mengolah bahan bekas menjadi karya seni yang fungsional dan bernilai estetika, sekaligus memahami pentingnya menjaga kebersihan lingkungan dengan mendaur ulang limbah plastik.

Berdasarkan hasil karya yang dihasilkan, siswa mampu mengembangkan kreativitasnya melalui proses pembuatan berbagai karya seni, seperti ecoprint, bingkai foto dari tutup botol bekas dan miniatur rumah dari sabut kelapa. Dalam kegiatan ini, Ibu Dewi selaku guru kelas IV menerapkan model *PJBL* pada pembelajaran Seni Budaya. Melalui model ini, siswa terlibat aktif mulai dari perencanaan, pembuatan, hingga penyajian hasil karya. Penerapan PjBL membantu siswa belajar bekerja sama, berpikir kreatif, dan memanfaatkan bahan bekas menjadi karya yang bernilai guna (Ramadhan & Hindun, 2023). Dengan demikian, pembelajaran Seni Budaya menjadi lebih bermakna karena memberikan pengalaman langsung dalam berkarya dan menumbuhkan sikap peduli terhadap lingkungan.

3. Strategi Guru Dalam Membantu Siswa Menemukan Ide-Ide Kreatif

Strategi guru dalam membantu siswa menemukan ide-ide kreatif dilakukan dengan menampilkan video pembelajaran sebelum kegiatan pembuatan karya dimulai. Video tersebut berisi contoh karya seni dan tahapan pembuatannya, sehingga dapat memberikan gambaran awal serta memicu imajinasi siswa. Melalui media visual ini, siswa lebih mudah memahami konsep, teknik, dan kemungkinan

bentuk karya yang dapat dikembangkan. Selain itu, penayangan video mampu menarik perhatian siswa, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta mendorong mereka untuk mengeksplorasi dan mengembangkan ide kreatifnya secara mandiri dalam proses berkarya (Hasanah et al., 2022).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model P*roject Based Learning* dalam pembelajaran Seni Budaya di kelas IV SD 1 Wergu Wetan memberikan dampak positif terhadap pengembangan kreativitas siswa melalui berbagai kegiatan proyek. Siswa mampu menghasilkan karya seni yang unik dan bermakna, seperti ecoprint, bingkai foto dari tutup botol bekas, dan miniatur rumah dari sabut kelapa. Kegiatan tersebut tidak hanya melatih keterampilan seni, tetapi juga menumbuhkan sikap mandiri, tanggung jawab, kerja sama, serta kepedulian terhadap lingkungan. Pemanfaatan bahan alam yang mudah ditemukan di sekitar sekolah memberikan pengalaman belajar yang nyata dan kontekstual, sekaligus membantu siswa menghargai potensi lingkungan serta menggunakan sumber daya secara bijak. Selain itu, strategi guru dengan menampilkan video pembelajaran sebelum kegiatan berkarya memudahkan siswa memahami konsep dan teknik pembuatan karya, sehingga siswa lebih mampu menemukan dan mengembangkan ide-ide kreatif. Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek melalui pemanfaatan bahan alam terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa serta membentuk karakter peduli lingkungan dan kemampuan berpikir kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

Afrahamiryano, A., Roza, H., Dewi, R. K., Wati, D. D. E., Hanafi, I., & Amri, C. (2022). Edukasi Dan Pemanfaatan Bahan Alam Untuk Pembuatan Ecoprint. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *3*(2), 1209–1213.

Aiman, U., Lasmawan, I. W., & Suastika, dan I. N. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, *11*(2), 116–123.

Anggraeni, A. R., Anugrahana, A., & Ariyanti, P. B. Y. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Kreativitas Siswa dengan Menggunakan Bahan Alam pada Kelas 1 SD Negeri Plaosan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*, 3683–3690.

Asiva Noor Rachmayani. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif*.

Dini, J. (2022). Pengaruh Lingkungan Sekitar Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(5), 4794–4802.

Gusmiarni, R., & Mutamimah, K. (2025). Mengembangkan Kompetensi Seni Budaya Siswa Kelas VI Melalui Pendekatan Project-Based Learning. *Madrasah : Jurnal Pendidikan Madrasah*, *2*(1), 37–47. https://doi.org/10.61590/mad.v2i1.219

Hasanah, U. H., Santi, D. E., & Muhid, A. (2022). Proyek video sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa: A literature review. *Jurnal Education and Development*, *10*(3), 386–393.

Johar, R., & Hanum, L. (2021). *Strategi belajar mengajar: Untuk menjadi guru yang profesional*. Syiah Kuala University Press.

Khasanah, K. (2022). Upaya Guru Dalam Pengembangan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Nu Bululawang. In *New Phytologist* (Vol. 51, Issue 1). Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Malfani, W., & Zainil, M. (2020). Penerapan Model Project Based Learning (PJBL) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di SD. *Journal of Basic Education Studies*, *3*(2).

Mujiburrahman, M., Suhardi, M., & Hadijah, S. N. U. R. (2022). Implementasi model pembelajaran project base learnig di era kurikulum merdeka. *COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(2), 91–99.

Nikolaos, N., Arifianto, Y. A., & Triposa, R. (2024). Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *ELEOS: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, *3*(2), 142–153. https://doi.org/10.53814/eleos.v3i2.73

Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi model pembelajaran sesuai kurikulum 2013*. Nizamia Learning Center.

Nurhamidah, S., & Nurachadijat, K. (2023). Project based learning dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, *3*(2), 42–50.

Ramadhan, E. H., & Hindun, H. (2023). Penerapan model pembelajaran berbasis proyek untuk membantu siswa berpikir kreatif. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya*, *2*(2), 43–54.

Ramadhani, D. O., Afifah, E. N., & Nisak, F. Z. (2025). Pemanfaatan Sumber Daya Lingkungan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, *3*(1), 677–687.

Restian, A. (2023). *Seni Budaya SD Aktualisasi Merdeka Belajar*. UMMPress.

Salim, S. N., Putra, A., & Suhendro, P. P. M. (2025). Implementasi Model Project-Based Learning Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*.

Sani, R. A. (2019). *Pembelajaran berbasis hots edisi revisi: higher order thinking skills* (Vol. 1). Tira Smart.

Supriyadi, S., Yulianto, N., Widiyastuti, E., Yunianti, E., Fauzi, A., & others. (2025).

Pembuatan Ecoprint Untuk Meningkatkan Ketrampilan Menggunakan Bahan Alam Pada Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Anak Sekolah Dasar Di Kalijambe Sragen: Ecoprint Untuk Meningkatkan Ketrampilan. *Adi Widya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *9*(1), 1–9.

Tamping, N. R., & Sulaiman, S. (2024). Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa melalui Pendekatan Kontekstual pada Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas V SDN 236 Beringin Kabupaten Luwu Utara. *Jurnal Dieksis ID*, *4*(2), 89–100.

Thalib, M. A. (2022). Pelatihan analisis data model Miles dan Huberman untuk riset akuntansi budaya. *Madani: Jurnal Pengabdian Ilmiah*, *5*(1), 23–33.

Yana, & Kamarudin. (2021). Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran Learning Start With A Question di Sekolah Dasar Abstrak. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(1), 213–219.