

## IMPLEMENTASI MODEL PROJECT-BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN SENI RUPA SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN KREATIVITAS SENI SISWA SDN TROPODO 1 SIDOARJO

Harum Ita Puspa Sari  
STAI Luqman Al-Hakim Surabaya  
[harumitapuspasari@gmail.com](mailto:harumitapuspasari@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Implementasi model *Project-Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran Seni rupa di sekolah dasar serta mengevaluasi pengaruhnya terhadap pengembangan kreativitas siswa dalam bidang seni dan budaya.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan menggunakan penelitian data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, setiap siklus dilaksanakan melalui 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data penelitian diperoleh melalui angket, observasi, wawancara, lembar kerja, dan dokumentasi.

Hasil penelitian yang diperoleh di sekolah SDN Tropodo 1 Sidoarjo melalui model PjBL dapat meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini ditunjukkan dengan angket pra siklus skor perolehan 63 dengan persentase kreativitas kurang 16,67%, terjadi sebelum menggunakan model PjBL. Untuk angket siklus I skor perolehan 75 dengan persentase 61,11%. Pada siklus I kreativitas siswa meningkat, namun masih ada beberapa siswa yang belum mengekspresikan kreativitasnya, sebab penerapan model PjBL kurang maksimal. Sedangkan untuk angket siklus II skor perolehan 84,33 dengan persentase 88,88%, siswa sudah berani berekspresi dan berkreasi, sehingga kreativitas mereka lebih meningkat dibanding siklus sebelumnya. Sebab penerapan model PjBL sudah maksimal dan rencana pembelajaran telah diperbaiki, sehingga kreativitas siswa lebih meningkat.

**Kata kunci:** *Project-Based Learning*, Seni Rupa, kreativitas, siswa SD

### ABSTRACT

*This study aims to describe the implementation of the Project-Based Learning (PjBL) model in Arts and Crafts learning in elementary schools and to evaluate its impact on the development of student creativity in the arts and culture.*

*The method used in this study was Classroom Action Research (CAR) using qualitative and quantitative data. This study consisted of two cycles, each carried out through four stages: planning, implementation, observation, and reflection. Research data were obtained through questionnaires, observations, interviews, worksheets, and documentation.*

*The results obtained at SDN Tropodo 1 Sidoarjo showed that the PjBL model can improve student creativity. This is indicated by the pre-cycle questionnaire score of 63, with a percentage of 16.67% lacking creativity, which occurred before using the PjBL model. The Cycle I questionnaire score was 75, with a percentage of 61.11%. In Cycle I, student creativity increased, but some students still had difficulty expressing their creativity due to the less than optimal implementation of the PjBL model. Meanwhile, the Cycle II questionnaire scored 84.33, representing a percentage of 88.88%. Students were now confident in expressing themselves and creating, significantly improving their creativity compared to the previous cycle. This was due to the optimal implementation of the Project-Based Learning (PjBL) model and improved lesson plans, which further enhanced student creativity.*

**Keywords:** *Project-Based Learning, art, creativity, elementary school students*

## PENDAHULUAN

Pendidikan pada jenjang sekolah dasar memegang peran penting dalam pembentukan karakter dan potensi dasar peserta didik, termasuk dalam aspek estetika dan kreativitas. Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam pengembangan dimensi tersebut adalah Seni rupa. Seni Rupa tidak hanya bertujuan mengenalkan siswa pada seni dan kerajinan, tetapi juga untuk menanamkan kecintaan terhadap budaya lokal serta mengembangkan daya cipta, apresiasi, dan keterampilan siswa dalam mengekspresikan diri secara kreatif<sup>1</sup>.

Kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan ide baru, orisinal, dan bermanfaat dalam konteks tertentu. Dalam pembelajaran seni, kreativitas sangat penting karena memungkinkan siswa mengembangkan ekspresi diri dan solusi unik melalui karya seni.<sup>2</sup> Biasanya di Sekolah karya seni dipelajari pada mata pelajaran Seni rupa.

Seni Rupa di SD mencakup empat domain utama: seni rupa, seni musik, seni tari, dan prakarya. Pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan kepekaan estetika, keterampilan artistik, dan kecintaan terhadap warisan budaya bangsa<sup>3</sup>. Namun, pembelajaran Seni Rupa di lapangan kerap masih bersifat tekstual, berpusat pada guru (*teacher-centered*), dan terbatas pada penyelesaian tugas-tugas standar. Salah satunya di SDN Tropodo 1 Sidoarjo. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi kurang bermakna, kurang menggali potensi kreatif siswa, dan menjauhkan nilai-nilai lokal yang sebenarnya kaya akan inspirasi pembelajaran<sup>4</sup>.

Menghadapi tantangan abad ke-21 yang menuntut peserta didik untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, kreatif, serta melek budaya, diperlukan inovasi dalam pendekatan pembelajaran. Salah satu pendekatan yang sejalan dengan kebutuhan tersebut adalah *Project-Based Learning* (PjBL). PjBL adalah model pembelajaran yang berbasis pada kegiatan eksplorasi mendalam dan penciptaan produk nyata yang relevan dengan kehidupan peserta didik.

---

<sup>1</sup> Kemendikbud, *Panduan Pembelajaran SENI RUPA SD Kurikulum 2013* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016), 21.

<sup>2</sup> Runco, M. A., & Jaeger, G. J, *The Standard Definition of Creativity*. (Creativity Research Journal, 24(1), 2012), 92–96.

<sup>3</sup> Direktorat Pembinaan SD, *Buku Guru SENI RUPA Kelas V*, (Jakarta: Kemendikbud.2017), 43.

<sup>4</sup> Hapsari, L, *Problematika Pembelajaran SENI RUPA di Sekolah Dasar*. (Jurnal Edukasi Dasar, 5(1), 2020), 35–44.

Menurut Thomas, PjBL adalah metode pengajaran yang menggunakan proyek sebagai inti kegiatan belajar. Proyek tersebut bersifat kompleks, berorientasi pada hasil nyata, dan dikerjakan dalam waktu tertentu untuk menjawab pertanyaan atau memecahkan masalah nyata<sup>5</sup>. PjBL menekankan kolaborasi, pemecahan masalah, investigasi, dan pembuatan produk nyata.

Dengan adanya model PjBL diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Seni rupa, karena model PjBL akan membuat siswa lebih percaya diri, lebih ekspresif dan kreatif secara individu maupun berkelompok.

Dalam konteks pembelajaran Seni Rupa, pendekatan PjBL dapat membuka ruang bagi siswa untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi seni dan budaya lokal, menghasilkan karya orisinal, serta belajar melalui pengalaman nyata. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam Implementasi model PjBL dalam pembelajaran Seni Rupa dan dampaknya terhadap pengembangan kreativitas siswa di sekolah dasar.

## **Metodologi Penelitian**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). **Penelitian Tindakan Kelas (PTK)** adalah suatu bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri, dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. PTK dilakukan melalui tindakan-tindakan tertentu yang direncanakan, dilaksanakan, diamati, dan direfleksikan secara sistematis. Penelitian tindakan kelas memadukan antara penelitian kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di SDN Tropodo 1 Sidoarjo pada mata pelajaran Seni Budaya dan P, dengan menggunakan media kartu pantun.

Model PjBL ini merupakan pendekatan pembelajaran yang dapat menciptakan suasana kelas menjadi meriah dan menyenangkan karena setiap siswa dapat membuat karya yang kreatif dan inovatif. Cara ini berusaha meningkatkan percaya diri siswa dalam berekspresi dan berkreasikan, dimana siswa akan membuat karya seni rupa sesuai dengan kreativitasnya. Siswa atau kelompok yang sudah membuat karya, kemudian dipresentasikan di depan kelas dan mendapatkan tepuk salut dari semua teman-temannya.

---

<sup>5</sup> Thomas, J. W, *A Review of Research on Project-Based Learning*, (The Autodesk Foundation, 2000), 35.

### Waktu Penelitian dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024-2025. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Tropodo 1 Sidoarjo, dengan jumlah siswa dalam satu kelas 18 siswa, yaitu 11 siswa laki-laki dan 7 siswi perempuan.

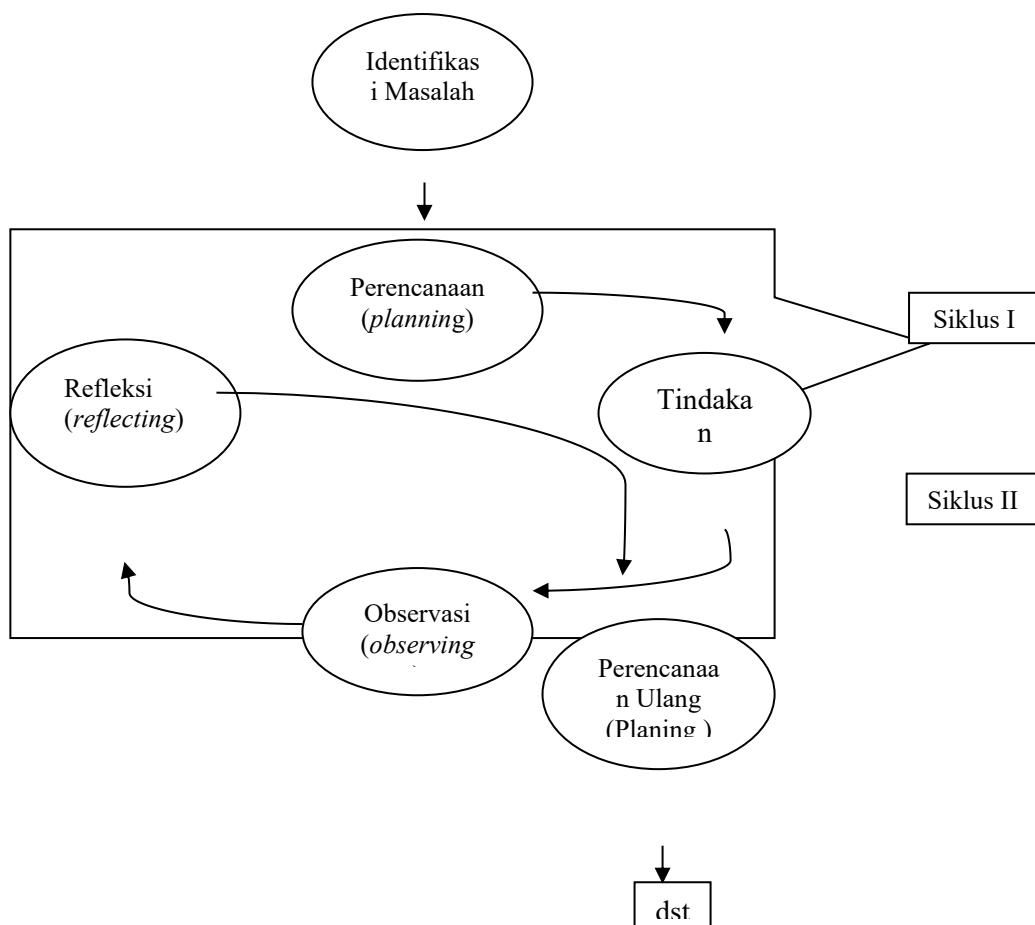
### Variabel yang diteliti

Variabel-variabel penelitian yang dijadikan untuk menjawab permasalahan yang dihadapi yaitu:

- a. Variabel input: Siswa kelas V SDN Tropodo 1 Sidoarjo
- b. Variabel output: Meningkatkan Kreativitas Siswa
- c. Variabel proses: Model PjBL

### Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan model Kurt Lewin, berikut adalah alur PTK model Kurt Lewin:<sup>6</sup>



<sup>6</sup> Nur Hamim dan Husniyatus Salamah, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Surabaya: PT.Revka Petra Media, 2009), 65-66.

**Gambar 1.**  
**Alur PTK Kurt Lewin**

Tahap awal dalam observasi sebagai alat penilaian banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu atau proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi sebenarnya maupun dalam situasi buatan.<sup>7</sup> Melalui pengamatan dapat diketahui bagaimana sikap dan perilaku siswa, kegiatan yang dilakukannya, tingkat partisipasi dalam suatu kegiatan bahkan hasil yang diperoleh dari hasil kegiatannya.

Wawancara untuk memperoleh data yang kaitannya dengan sikap atau pendapat siswa dalam pelaksanaan pembelajaran seni rupa melalui model PjBL, untuk menemukan kesulitan apa saja yang dialami guru maupun siswa saat proses pembelajaran. Baik pada saat sebelum tindakan, maupun saat setelah tindakan.

Kemudian peneliti menyebarkan angket kreativitas dengan model PjBL, untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dan penerapan model PjBL digunakan angket tersebut. Dalam angket ini, terdapat 12 pernyataan. Kemudian melakukan 1) perencanaan, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran seni rupa, angket kreativitas dengan model PjBL, dan lembar observasi kegiatan siswa dan guru. 2) Pada tahap ini peneliti menerapkan kegiatan penelitian dengan langkah awal memberi masing-masing siswa angket kreativitas dengan model PjBL yang telah dipersiapkan. Kemudian menerapkan model PjBL yang mengacu pada RPP yang dipersiapkan. 3) Pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung, pengumpulan data yang berupa pengamatan dilakukan oleh guru selaku kolaborator yang mengamati secara langsung aktivitas guru untuk mengetahui keberhasilan guru dalam menerapkan model PjBL. Hal ini bertujuan untuk mengetahui keaktifitas siswa dalam proses belajar mengajar dengan menerapkan model PjBL, 4) Refleksi pada akhir pelaksanaan proses pembelajaran siklus I diadakan refleksi oleh peneliti dan guru seni rupa. Hasil refleksi dijadikan sebagai acuan untuk menentukan tindak lanjut dari penelitian ini apakah sudah cukup atau perlu dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

### **Instrumen Penelitian**

---

<sup>7</sup> Nasution, *Metode Research*, (Jakarta : Bumi Akasara, 2011), 106.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) RPP (2) Format observasi kegiatan belajar mengajar, berupa lembar observasi terhadap aktivitas guru dan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (3) Angket kreativitas dengan model PjBL

### **Teknik dan Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam PTK ini adalah; observasi, wawancara, angket motivasi belajar. Observasi dipergunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar dan penerapan model PjBL pada mata pelajaran Seni rupa, kedua wawancara digunakan peneliti untuk memperoleh data yang kaitannya dengan sikap atau pendapat siswa dalam pelaksanaan pembelajaran seni rupa melalui model PjBL, untuk menemukan kesulitan apa saja yang dialami guru maupun siswa saat proses pembelajaran pada saat sebelum tindakan, menemukan gambaran tentang kreativitas siswa dalam pembelajaran pada saat tindakan, ketiga adalah angket kreativitas dengan model PjBL, daftar pertanyaan yang harus diisi oleh siswa untuk mengumpulkan data tentang keaktifan siswa dalam mengekspresikan kreativitasnya sebelum dan sesudah tindakan.

### **Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan cara yang digunakan dalam pengelolaan data yang berhubungan erat dengan perumusan masalah yang telah diajukan sehingga dapat digunakan untuk menarik kesimpulan.<sup>8</sup>

Angket dan format observasi yang telah terkumpul, di hitung perolehan skornya. Skor yang didapat, kemudian diubah menjadi nilai

- 1) Rumus menghitung nilai angket dan format observasi.<sup>9</sup>

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

---

<sup>8</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2007), 141.

<sup>9</sup> Ibid., 147.

Penelitian angket dan format observasi dilakukan dua kali yakni pada sebelum tindakan dan sesudah tindakan. Untuk mengetahui rata-rata nilai angket dan format observasi siswa. Maka dilakukan perhitungan kembali.

2) Rumus menghitung rata-rata angket dan format observasi<sup>10</sup>

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

X : Nilai Rata-Rata

$\sum x$  : Jumlah seluruh nilai siswa

N : Jumlah siswa

Kriteria skor format observasi:

86 - 100 : Sangat Berhasil

76 - 85 : Berhasil

66 - 75 : Kurang Berhasil

50 - 65 : Tidak Berhasil

Kriteria skor angket kreativitas dengan model PjBL:

87 - 100 : Kreativitas Sangat Tinggi

76 - 85 : Kreativitas Tinggi

66 - 75 : Kreativitas Rendah

50 - 65 : Kreativitas Sangat Rendah

## **Implementasi PjBL dalam Pembelajaran Seni Rupa**

### **Tahapan Implementasi**

#### **1. Menentukan Pertanyaan Esensial**

Guru dan siswa bersama-sama menetapkan pertanyaan proyek. Bagaimana menciptakan karya seni dari bahan alami yang mencerminkan budaya lokal?

#### **2. Mendesain Proyek**

---

<sup>10</sup> Ibid., 148.

Siswa dibagi menjadi kelompok, menyusun rencana kerja, menentukan bahan, waktu, dan pembagian tugas.

**3. Melaksanakan Proyek**

Siswa mengumpulkan bahan, membuat karya topeng tradisional, atau alat musik sederhana, dan mencatat prosesnya.

**4. Mempresentasikan Hasil**

Siswa menampilkan karya di depan kelas, menjelaskan ide, proses, dan makna budaya dari karya tersebut.

**5. Refleksi dan Evaluasi**

Guru memberi umpan balik berdasarkan rubrik kreativitas dan refleksi siswa terhadap proses belajar.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **1. Penerapan Model PjBL**

Dalam penerapan model PjBL, siswa diperkenalkan terlebih dahulu makna seni rupa dan contoh seni rupa. Setelah siswa mengenal seni rupa, siswa mulai mengamati contoh-contoh seni rupa. Kemudian siswa diberi contoh cara membuat seni rupa. Karena kurangnya kreativitas, maka siswa diperkenalkan dengan sebuah model PjBL. Model tersebut digunakan agar siswa dapat membuat karya seni rupa yang kreatif. Selain itu siswa dituntun membuat dengan kreativitas yang lebih menarik dan inovasi.

Pada mulanya siswa dibagi beberapa kelompok, dengan rincian setiap kelompok terdiri dari 4 sampai 5 siswa. Setiap kelompok diberi tugas karya dan sebuah gambar yang menunjukkan karya tersebut. Mereka berdiskusi bersama-sama untuk memecahkan tantangan yang diberikan oleh guru, yaitu membuat proyek sebuah karya seni rupa. Mereka bertugas mendesain proyek, melaksanakan proyek dan mempresentasikan proyek mereka, kemudian direfleksikan bersama guru.

Setelah sudah mendesain proyek seni rupa, mereka mulai melaksanakan untuk membuat proyek seni rupa, dan mempresentasikan hasil proyeknya di depan kelas. Kemudian, mereka Bersama guru merefleksikan hasil proyek tersebut untuk mengetahui tingkat kreativitas dan ide yang menarik yang dirumuskan Bersama dengan kelompoknya masing-masing. Dengan begitu mereka akan termotivasi dan lebih semangat dalam pembelajaran seni rupa. Karena dengan model PjBL, mereka

lebih tertarik dan senang dalam membuat karya seni rupa. Selain itu mereka juga bisa belajar, bergerak sambil bermain dalam membuat karya seni. Apalagi di masa-masa usia mereka masih sangat senang bermain dan bergerak. Setelah selesai membuat karya seni rupa, karya seni rupa siswa diperlihatkan dengan teman sekelompok lainnya. Kemudian, mereka saling bergantian dalam mengamati dan mengapresiasi karya seni temannya. Dengan begitu siswa akan diajarkan lebih percaya diri, ekspresif, inovatif dan mampu meningkatkan kreativitas mereka.

### **Siklus I**

Dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siklus 1 dengan menggunakan model PjBL masih belum bisa dikatakan berhasil. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata yang didapatkan guru dan siswa ketika menerapkan model PjBL pada proses pembelajaran. Hasil aktivitas guru diperoleh 83 (berhasil) sedangkan aktivitas siswa diperoleh 73 (kurang berhasil) dan keduanya tergolong kategori cukup. Untuk kreativitas seni rupanya diperoleh 75 (Rendah). Dari hasil tersebut masih belum bisa dikatakan berhasil.

Pada proses pembelajaran siklus 1, guru belum meningkatkan kreativitas siswa dengan maksimal dan masih ada siswa yang malu atau tidak percaya diri. Penerapan model PjBL belum bisa dikatakan berhasil secara maksimal. Hal ini terlihat ketika guru merefleksikan hasil karya seni siswa, banyak siswa yang tidak fokus sehingga siswa ada yang belum faham. Oleh karena itu perlu adanya siklus kedua untuk lebih meningkatkan kreativitas siswa.

### **Siklus II**

Pada siklus II, kegiatan pembelajaran yang dilakukan sudah mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil prosentase yang diperoleh guru dan siswa pada proses pembelajaran. Pada aktivitas guru diperoleh skor 93 (sangat berhasil) sedangkan aktivitas siswa diperoleh skor 88 (sangat berhasil). Untuk kreativitas siswa diperoleh 84,3 (tinggi). Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa penerapan model PjBL dalam proses pembelajaran sudah berhasil dengan baik, karena hasil yang didapatkan sudah memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran tersebut dikarenakan adanya perbaikan yang dilakukan terhadap kekurangan yang terdapat pada siklus I. Guru sudah mampu untuk meningkatkan kreativitas siswa untuk membuat seni rupa dengan memberikan *ice breaking* sebelum pelajaran di mulai dan memberikan contoh

seni rupa yang banyak dan menarik. Sehingga siswa lebih semangat dalam belajar dan kreativitasnya meningkat

Pada proses pembelajaran guru mampu menerapkan model PjBL dengan baik, hal ini terlihat ketika guru memberikan cara untuk menerapkan model PjBL tersebut dan siswa mampu untuk melakukan kegiatan yang diminta oleh guru. Selain itu guru sudah mampu menerapkan langkah-langkah yang terdapat pada RPP dengan baik karena waktu yang digunakan sudah direncanakan dengan baik, sehingga proses pembelajaran pada siklus II berjalan dengan efektif dan efisien.

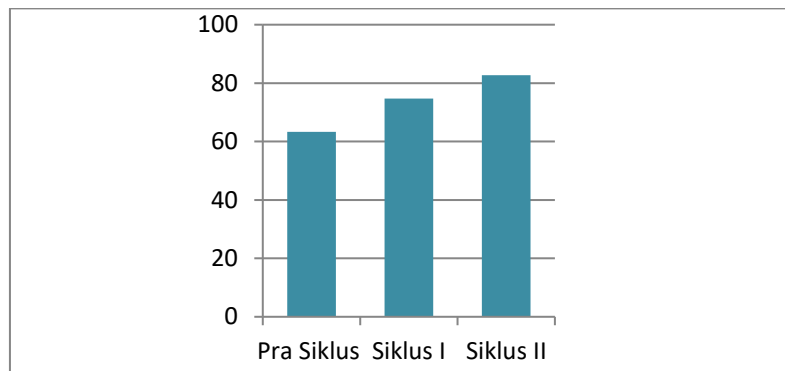
## **2. Peningkatan Kreativitas Siswa**

Dalam penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan mulai dari pra siklus, siklus 1, sampai dengan siklus II mendapatkan hasil yang baik. Kreativitas siswa mengalami peningkatan pada tiap siklusnya. Berikut ini akan diuraikan angket Kreativitas siswa dengan model PjBL pada tiap siklusnya.

Hasil penelitian yang diperoleh di sekolah SDN Tropodo 1 Sidoarjo melalui model PjBL dapat meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini ditunjukkan dengan angket pra siklus skor perolehan 63 dengan kategori kreativitas sangat rendah, terjadi karena siswa memiliki kreativitas rendah saat pembelajaran. Untuk angket siklus I skor perolehan 75 dengan kategori kreativitas rendah. Pada siklus I siswa semangat belajarnya meningkat, namun masih ada beberapa siswa yang belum semangat dalam belajar, sebab penerapan media dan RPP kurang maksimal. Sedangkan untuk angket siklus II skor perolehan 84,3 dengan kategori kreativitas tinggi, siswa sudah terkondisikan dan kreativitas mereka lebih meningkat dibanding siklus sebelumnya. Sebab penerapan model PjBL sudah maksimal dan rencana pembelajaran telah diperbaiki, sehingga siswa lebih semangat belajarnya.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka peneliti tidak melakukan siklus selanjutnya. Dan berhenti pada siklus 2. Karena pada siklus 2 sudah dinyatakan berhasil dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni rupa di SDN Tropodo1 Sidoarjo. Hal tersebut tidak luput atas kerjasama antara peneliti dan guru mata pelajaran Seni Rupa. Karena siswa telah berhasil, maka peneliti memberi *reward* kepada semua siswa sebagai bentuk apresiasi dan ucapan terimakasih karena sudah mau belajar bersama peneliti.

Adapun grafik peningkatan Kreativitas siswa adalah sebagai berikut:

**Gambar 2.****Grafika Angket Kreativitas dengan Model PjBL****KESIMPULAN DAN PENUTUP**

Implementasi model *Project-Based Learning* dalam pembelajaran Seni Rupa terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa serta memperkuat apresiasi mereka terhadap nilai-nilai seni dan budaya lokal. Model ini memberikan ruang kepada siswa untuk aktif berpikir, berkarya, dan menyampaikan ide melalui proses yang menyenangkan dan kontekstual.

PjBL juga mengintegrasikan keterampilan kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah yang menjadi fondasi dalam menghadapi tantangan global. Oleh karena itu, model ini layak direkomendasikan untuk diterapkan secara luas dalam pembelajaran Seni Rupa di tingkat sekolah dasar, dengan dukungan pelatihan guru, penguatan sarana prasarana, serta kolaborasi dengan lingkungan sekitar.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Bell, S. 2010. “*Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future.*” *The Clearing House*.
- Direktorat Pembinaan SD. 2017. *Buku Guru SENI RUPA Kelas V*. Jakarta: Kemendikbud.
- Hapsari, L. 2020. “Problematika Pembelajaran SENI RUPA di Sekolah Dasar.” *Jurnal Edukasi Dasar*.

- Hasil Observasi dan Penilaian Proyek Siswa, Siklus I & II, Penelitian PTK di SDN X, 2025.
- Hidayat, D. 2019. "Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Karakter Siswa." *Jurnal Pendidikan Seni*.
- Kemendikbud. 2016. *Panduan Pembelajaran SENI RUPA SD Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nasution. 2011. *Metode Research*. Jakarta: Bumi Akasara.
- Nur Hamim dan Husniyatus Salamah. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Surabaya: PT.Revka Petra Media.
- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. 2012. "The Standard Definition of Creativity." *Creativity Research Journal*.
- Slavin, R. E. 2006. *Educational Psychology: Theory and Practice*. Pearson Education.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Thomas, J. W. 2000. *A Review of Research on Project-Based Learning* . The Autodesk Foundation.