

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KREATIVITAS SISWA MEMBUAT KARYA DEKORATIF

Hikmawati Usman^{1*}, Siti Raihan¹, & Winda Arisya²
^{1,2,3}Universitas Negeri Makassar, Indonesia
 *E-mail: Sitiraihan@unm.ac.id

Artikel Info	Abstrak
<p>Received: 20 April 2022 Revised: 9 Mei 2022 Accepted: 23 Mei 2022 Published: 30 Mei 2022</p>	<p>Permasalahan pada penelitian ini ialah kurangnya kreativitas siswa membuat karya dekoratif pada muatan pembelajaran SBdP. Tujuan penelitian ini, (1) mengetahui gambaran model pembelajaran <i>project based learning</i> terhadap kreativitas siswa membuat karya dekoratif muatan pelajaran SBdP kelas III (2) mengetahui gambaran kreativitas siswa membuat karya dekoratif pada muatan pelajaran SBdP kelas III (3) mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran <i>project based learning</i> terhadap kreativitas siswa membuat karya dekoratif muatan pelajaran SBdP kelas III. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III UPT SPF SD Inpres Antang I/I berjumlah 2 kelas sebanyak 40 siswa, sedangkan sampelnya adalah siswa kelas III A yang berjumlah 20 siswa sebagai kelas eksperimen, kemudian kelas III B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi keterlaksanaan proses pembelajaran, tes unjuk kerja digunakan untuk menilai produk yang telah dibuat siswa, angket yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>, dokumentasi berupa perangkat pembelajaran dan dokumen penelitian. Teknik analisis data hasil penelitian menggunakan analisis dekriptif dan infrensial. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa kreativitas siswa kelas eksperimen meningkat setelah diberikan model pembelajaran <i>project based learning</i> dibuktikan dengan rata-rata hasil angket kreativitas siswa meningkat setelah diberikan model pembelajaran <i>project based learning</i>. Berdasarkan hasil statistik infrensial diperoleh nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ atau $SIG \leq \alpha$. Maka H_a diterima dan H_o ditolak, sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran <i>project based learning</i> terhadap kreativitas siswa membuat karya dekoratif pada muatan pelajaran SBdP kelas III.</p> <p>Kata Kunci: <i>project based learning</i>, kreativitas</p>

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis kompetensi dengan standar kompetensi lulusan yang ditetapkan untuk satu satuan pendidikan, jenjang pendidikan, dan program pendidikan. Kurikulum 2013 memiliki tiga aspek penilaian yaitu aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 67 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Abtdaiyah menyatakan “Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovasi, dan efektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan yang bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia (Kemdikbud, 2013)”.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang menggunakan pendekatan saintifik dan pendekatan tematik terpadu. Pendekatan saintifik adalah model pembelajaran yang menggunakan kaidah-kaidah keilmuan yang memuat serangkaian aktivitas pembelajaran melalui kegiatan mengamati, menanya, mengasosiasi/mengumpulkan data, dan mengkomunikasikan (Raihan, 2021). Pendekatan saintifik dapat mengubah pembelajaran yang berpusat kepada guru (*teacher centered*) menjadi berpusat kepada siswa (*student-centered*). Kemudian pendekatan tematik terpadu merupakan suatu pendekatan yang dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan beberapa muatan pelajaran yang dipadukan. Salah satu muatan pelajaran yang termasuk dalam pendekatan tematik terpadu yaitu Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).

Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan salah satu materi pokok yang diwajibkan dalam kurikulum 2013. Menurut Ki Hajar Dewantara “Seni adalah hasil keindahan sehingga dapat mempengaruhi perasaan seseorang yang melihatnya dan seni merupakan perbuatan manusia yang bisa mempengaruhi dan menimbulkan perasaan indah (Andre, 2021, h. 2)”. Seni menurut Ki Hajar Dewantara dipercaya dapat menggerakkan jiwa manusia sehingga dapat membentuk kepribadian siswa agar menjadi manusia yang memiliki kepribadian yang utuh dikemudian hari. Dengan demikian pembelajaran seni budaya dan prakarya wajib diajarkan oleh guru dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar. Seni budaya dan prakarya merupakan aktivitas yang menghasilkan banyak pengalaman. Pengalaman yang didapatkan melalui seni tidak lepas dari proses yang melibatkan pandangan, penglihatan, dan tinjauan. Seni budaya dan prakarya bertujuan untuk menumbuhkan sikap ekspresif, produktif, inovatif, dan kreatif sehingga siswa dapat mempunyai bekal bagi kehidupan agar dapat berinovasi dan berkreasi. Seni budaya dan prakarya merupakan sarana untuk mengembangkan kreativitas bagi siswa.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang berbeda dari orang lain atau menghubungkan beberapa hal yang sudah ada dan menjadikannya sesuatu hal baru (Maliki, 2021). Menurut fungsi sistem pendidikan nasional dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pada pasal 3, salah satunya adalah bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang cakap dan kreatif. Kreativitas merupakan unsur bawaan dari lahir yang hanya dimiliki sebagian siswa dan dianggap akan berkembang secara otomatis, tanpa perlu bimbingan dan tidak memerlukan adanya rangsangan dari kondisi lingkungan. Hal tersebut merupakan anggapan yang tidak benar, sebab pada dasarnya siswa memiliki kreativitas tersendiri, walaupun memiliki kreativitas yang berbeda-beda. Setiap siswa memiliki potensi kreatif, hanya saja terdapat siswa yang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan kreativitas ada pula yang tidak mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan kreativitas. Oleh karena itu kreativitas perlu diajarkan sejak dini agar kreativitas yang dimiliki siswa dapat berkembang menjadi lebih baik.

Salah satu hal yang dapat mengembangkan kemampuan kreativitas siswa adalah dengan membuat karya dekoratif.

Karya dekoratif merupakan suatu karya yang berkaitan dengan dekorasi. Karya dekoratif diartikan sebagai salah satu jenis seni rupa yang berkaitan dengan gambar yang digunakan untuk menghias. Sehingga secara tidak langsung gambar dekoratif diartikan sebagai gambar hiasan yang perwujudannya tampak rata dan warna gelap dan terang tidak terlalu ditonjolkan. Karya dekoratif dapat dilakukan pada objek ruangan, bangunan, dinding, dan sebagainya dengan cara melukis, ataupun mengukir menggunakan benda seperti kayu, batu, dan logam. Sehingga dengan adanya karya dekoratif dapat membuat suatu permukaan benda menjadi tampak indah.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang di laksanakan di UPT SPF SD Inpres Perumnas Antang I/I pada kelas III diketahui siswa mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan konsep seni rupa dalam sebuah karya. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru mengungkapkan bahwa selama proses pembelajaran guru belum pernah memberikan tugas membuat karya dekoratif selama aktivitas mengajar. Hal ini disebabkan oleh covid-19 yang membuat waktu belajar di sekolah berkurang sehingga siswa tidak memiliki waktu yang cukup untuk mengerjakan sebuah karya dekoratif. Kemudian rendahnya kreativitas siswa menjadi penyebab sulitnya siswa mengaplikasikan konsep dan menentukan ide seni rupa kedalam sebuah karya dekoratif. Selain itu keterbatasan pemahaman guru dalam mengaplikasikan model-model pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa untuk aktif berkarya pada proses pembelajaran mengakibatkan sulitnya merangsang kemampuan kreativitas siswa melalui aspek kognitif dan psikomotorik. Berdasarkan latar belakang tersebut diperlukan upaya pengimplementasian model yang merangsang kemampuan kreativitas yang aktif untuk membuat suatu karya dekoratif.

Salah satu model yang dapat memfasilitasi kemampuan kreativitas siswa yaitu model pembelajaran *project based learning*. Model pembelajaran *project based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan pada kreativitas siswa secara kelompok dan berkolaborasi untuk memecahkan suatu masalah. Menurut (Surya dkk., 2018) model pembelajaran *project based learning* merupakan pembelajaran yang berpusat kepada siswa (*student centered*) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dalam hal ini siswa diberi peluang untuk bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya. Menurut (Cahyana, 2021) model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai inti pembelajaran. Selanjutnya menurut Dasep Bayu (2021, h. 159), “Model *project based learning* atau dikenal dengan pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran inovatif yang menekankan pada pembelajaran kontekstual melalui aktivitas yang kompleks”.

Model pembelajaran *project based learning* telah menjadi bahan penelitian oleh dengan judul

“(Surya dkk., 2018) dengan judul “Penerapan Mode Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat meningkatkan kreativitas siswa disetiap pertemuan. Hal ini dapat dilihat pada siklus I dari 50% menjadi 51% dan pada siklus II dari 80% menjadi 90%. Penelitian lainnya yaitu (Dinantika dkk., 2019) dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Siswa pada Materi Energi Terbarukan”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pada kelas kontrol nilai rata-rata kreativitas sebesar 40% dengan kategori kurang kreatif, sedangkan kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata kreativitas sebesar 75% dengan kategori kreatif.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, maka dari itu perlu adanya penelitian tersebut dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Siswa Membuat Karya Dekoratif pada Muatan Pelajaran SBdP Kelas III UPT SPF SD Inpres Perumnas Antang I/I Kecamatan Manggala Kota Makassar”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas siswa membuat karya dekoratif muatan pelajaran SBdP kelas III. Desain yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *quasi experimental design* tipe *nonequivalent control group design*. Desain *Quasi experimental design* dipilih karena dalam penelitian memberikan untuk mengukur akibat dari perlakuan yang diberikan. Tipe *nonequivalent control group design* dipilih karena pada penelitian ini menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol namun tidak dipilih secara random untu diberikan pretetst sebelum pemberian perlakuan, kemudian melaksanakan posttest secara perlakuan.

Tabel 1 Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Sumber : (Sugiyono, 2016)

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas III UPT SPF SD Inpres Perumnas Antang I/I Kecamatan Manggala Kota Makassar. Jumlah seluruh siswa kelas III pada sekolah ini yaitu 40 siswa. Data siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Data Siswa Kelas III UPT SPF SD Inpres Perumnas Antang I/I

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Peserta Didik
		L	P	
1	III A	14	6	20
2	III B	13	7	20
Jumlah				40

Sumber : UPT SPF SD Inpres Perumnas Antang I/I

Teknik penarikan sampel yang digunakan pada penelitian ini merupakan teknik *non probability sampling* dengan teknik penarikan sampel *purposive sampling*. *Purposive sampling* dilakukan untuk menarik sampel dari populasi untuk menentukan penempatan sampel dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik *purposive sampling* digunakan berdasarkan saran dan pertimbangan dari wawancara, kedua kelompok sampel memiliki kemampuan rata-rata yang sama namun III A memiliki pemahaman mengenai SBdP khususnya karya seni dekoratif kurang dibandingkan dengan kelas III B. Adapun sampel dalam penelitian ini berjumlah 40 siswa, dengan siswa kelas III A sebagai kelas eksperimen dan kelas III B sebagai kelas kontrol yang dilaksanakan di UPT SPF SD Inpres Perumnas Antang I/I Kecamatan Manggala Kota Makassar.

Prosedur penelitian yang dilaksanakan guna mengetahui pengaruh model *project based learning* terhadap kreativitas siswa membuat karya dekoratif dibagi menjadi tiga tahapan. Pertama tahap persiapan, peneliti melakukan observasi awal dengan pihak sekolah dan guru dengan tujuan perizinan untuk melaksanakan penelitian. Selanjutnya, peneliti menyediakan perangkat yang dibutuhkan dalam pelaksanaan penelitian seperti Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta keperluan yang mendukung pelaksanaan penelitian secara maksimal. Tahap pelaksanaan, penelitian penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama akan memberikan *pretest* berupa angket pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum pembelajaran berlangsung. Langkah selanjutnya yaitu melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Pada kelas eksperimen menggunakan model *project based learning* sedangkan kelas kontrol akan menggunakan model *example non example*. Saat proses pembelajaran siswa akan membuat karya dekoratif disamping itu guru akan melakukan penilaian sesuai penilain unjuk kerja yang disediakan. Pada pertemuan kedua, pemberian *treatment* untuk kedua kalinya dengan langkah pembelajaran sama seperti pertemuan pertama namun dengan pembelajaran yang berbeda dilanjutkan dengan pemberian *posttest* berupa angket pada masing-masing kelas. Pada tahap akhir, peneliti mengumpulkan data dan mengelolah daya hasil dari penelitian. Data yang telah didapatkan akan dianalisis sehingga mendapatkan kesimpulan penelitian yaitu terdapat atau tidak terdapat pengaruh sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *project based learning*

terhadap kreativitas siswa membuat karya dekoratif pada mata pelajaran SBdP.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini akan mendeskripsikan tiga tujuan penelitian yang dilakukan, yaitu pertama, untuk mengetahui gambaran model pembelajaran *project based learning* pada muatan pelajaran SBdP Kelas III UPT SPF SD Inpres Perumnas Antang I/I Kecamatan Manggala Kota Makassar. Kedua, untuk mengetahui gambaran kreativitas siswa membuat karya dekoratif pada muatan pelajaran SBdP kelas III UPT SPF SD Inpres Perumnas Antang I/I Kecamatan Manggala Kota Makassar. Ketiga, untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas siswa membuat karya dekoratif muatan pelajaran SBdP Kelas III UPT SPF SD Inpres Perumnas Antang I/I Kecamatan Manggala Kota Makassar.

Adapun total subjek pada penelitian ini terdiri dari dua kelompok yaitu 20 siswa kelompok kontrol dan 20 siswa kelompok eksperimen. Data penelitian ini diperoleh melalui penggunaan instrumen berupa *pretest* dan *posttest* yang dibagikan kepada siswa secara langsung untuk mengukur perbedaan kreativitas siswa dengan menggunakan model *project based learning* pada muatan pelajaran SBdP. Instrumen ini berupa angket dan penilaian unjuk kerja yang telah divalidasi oleh validator pada bidangnya yaitu Bapak Sayidiman, S.Pd., M.Pd dan Ibu Andi Dewi Riang Tati, S.Pd., M.Pd. kedua validator tersebut merupakan Dosen di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Angket yang telah divalidasi digunakan pada penelitian *pretest* dan *posttest* sebagai alat ukur kreativitas siswa dan penilaian unjuk kerja digunakan untuk menilai hasil produk yang telah dibuat oleh siswa.

Penelitian dilaksanakan kurang lebih selama 1 minggu dengan dua kali pertemuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelas eksperimen pada kelas III A di pertemuan pertama diberikan *pretest* berupa angket, kemudian peneliti melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan model *project based learning*. Pertemuan kedua kelas eksperimen diberikan *posttest* berupa angket setelah proses pembelajaran untuk mengetahui apakah ada perubahan kreativitas siswa pada kelas eksperimen. Kelas kontrol pada kelas III B dipertemuan pertama diberikan angket, kemudian peneliti melaksanakan proses pembelajaran menggunakan model *example non example*. Pertemuan kedua diberikan *posttest* berupa angket setelah proses pembelajaran untuk mengetahui apakah ada perbedaan kreativitas siswa pada kelompok kontrol dan eksperimen.

Gambaran Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Pelaksanaan proses pembelajaran di kelas II UPT SPF SD Inpres Perumnas Antang I/I dengan model pembelajaran *project based learning* pada muatan pelajaran SBdP diperoleh gambaran proses pembelajaran yang dilakukan selama dua kali pertemuan pada tema 7 “Perkembangan teknologi” subtema 3 “Perkembangan teknologi komunikasi” pembelajaran satu dan tiga. Pertemuan pertama disetiap kelas akan diberikan *pretest* berupa angket. Kemudian setelah diberikan *pretest*, kelas eksperimen akan diberikan pembelajaran menggunakan model *project based learning*.

Tahap pertama penentuan pertanyaan mendasar, sebelum memulai kegiatan *project based learning* hal yang pertama dilakukan adalah guru membuka pembelajaran dengan meminta siswa berdoa sebelum belajar kemudian mengecek kehadiran siswa yang dilanjutkan dengan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. Siswa diberikan suatu pertanyaan essensial yang dapat memancing siswa dalam kegiatan pembelajaran. Siswa dengan semangat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, hampir semua siswa ingin mengangkat tangan untuk

menjawab. Tahap kedua yaitu mendesain perencanaan proyek, guru membagi menjadi 3-4 kelompok kemudian guru membagikan LKPD setiap kelompok. Guru menyusun prosedur perencanaan pembuatan proyek yang akan dihasilkan dan membuat kesepakatan mengenai aturan dalam pembuatan proyek. Tahap ketiga menyusun jadwal, siswa akan dilatih untuk disiplin dan bertanggung jawab serta menggunakan waktu sebaik mungkin atas kesepakatan yang telah dibuat bersama guru untuk jadwal tugas yang harus dikumpulkan pada waktu yang telah ditetapkan. Siswa harus menggunakan waktu sebaik mungkin untuk menyelesaikan proyek berupa membuat suatu karya dekoratif. Tahap keempat memonitor siswa dan kemajuan proyek, kegiatan memonitor guru sebagai fasilitator, memberikan semangat kepada siswa dan memberikan arahan agar proyek dapat dikerjakan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat serta menyelesaikan proyek dengan tepat waktu. Pada saat monitoring guru menilai proses dengan berlandaskan rubrik yang berisikan tentang kriteria pengukuran penilaian produk. Tahap kelima menguji hasil, siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya kedepan kelas secara bergiliran. Pada saat siswa presentasi, kelompok lain diberikan kesempatan untuk memberikan kritik dan saran ataupun pertanyaan terkait produk yang telah dibuat. Tahap keenam mengevaluasi pengalaman, guru dan siswa melakukan refleksi terhadap hasil proyek yang telah dibuat, siswa diminta untuk mengungkapkan kesulitan dan kesenangannya dalam membuat suatu produk khususnya membuat karya dekoratif. Dengan adanya kegiatan ini siswa akan meningkatkan kreativitas dalam mengungkapkan ide-ide sehingga memunculkan aspek berfikir kreatif.

Pertemuan kedua yaitu pemberian treatment untuk kedua kalinya dengan langkah pembelajaran sama seperti pertemuan pertama namun dengan pembelajaran yang berbeda dilanjutkan dengan pemberian *posttest* berupa angket pada masing-masing kelas. Menggunakan model *project based learning* pada proses pembelajaran SBdP berlangsung secara efektif. Dapat dibuktikan dengan hasil observasi dari guru kelas III A yang telah dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung di kelas eksperimen.

**Tabel 1 Nilai Hasil Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran
*Project Based Learning***

	Pertemuan I	Pertemuan II
Skor perolehan/skor maksimal	19	23
Persentase	79%	95%
Kategori	Efektif	Sangat Efektif

Sumber: Lembar Hasil Observasi

Berdasarkan pada tabel 1 dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan I proses pembelajaran yang dilakukan dengan persentase tingkat pencapaian 79%. Persentase pencapaian tersebut diperoleh dengan cara membagi skor indikator yang dicapai dengan skor maksimal dikali 100% dan berada pada kategori efektif. Pada pertemuan II proses pembelajaran yang dilakukan dengan presentasi tingkat pencapaian 88%. Persentase pencapaian tersebut diperoleh dengan membagi skor indikator yang dicapai dengan skor maksimal dikali 100% dan berada pada kategori sangat efektif. Dari hasil presentase keterlaksanaan model pembelajaran mengalami peningkatan yang efektif menjadi sangat efektif.

Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif memberikan informasi mengenai gambaran data yang diperoleh dari lapangan untuk kemudian disajikan dalam bentuk lebih ringkas dan sederhana yang pada akhirnya mengarah pada keperluan adanya penjelasan dan penafsiran. Untuk melihat keadaan kreativitas siswa membuat karya dekoratif pada muatan pelajaran SBdP dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* pada kelas III A, maka meneliti menggunakan *pretest* dan *posttest* di kelas III A dan III B untuk melihat keadaan tersebut. Berdasarkan analisis sebagaimana yang telah dilampirkan, makarangkuman statistik kreativitas siswa pada muatan pelajaran kelas III A sebagai kelas eksperimen dan kelas III B sebagai kelas kontrol adalah sebagai berikut.

Tabel 2 Deskriptif *Pre-test* Kelas Kontrol dan Eksperimen

No	Indikator Kreativitas	Kelas Kontrol		Kelas Ekperimen	
		Pencapaian	Kategori	Pencapaian	Kategori
1	Kelancaran	65	Kreatif	65	Kreatif
2	Kerincian	63	Kreatif	56	Cukup kreatif
3	Keluwesasan	71	Kreatif	69	Kreatif
4	Keaslian	78	Kreatif	72	Kreatif
Jumlah Rata-rata		69.25	Kreatif	65.5	Kreatif

Sumber: Hasil Analisis Peneliti

Berdasarkan tabel 2 terlihat bahwa deskriptif *pre-test* kelas kontrol dan eksperimen siswa pada setiap indikator, pada kelompok kontrol memiliki jumlah rata-rata persentase kemampuan kreativitas sebesar 69.25% dalam kategori “kreatif” sedangkan kelompok eskperimen memiliki rata-rata presentase ketercapaian kemampuan kreativitas sebesar 65.50% dalam kategori “Kreatif”. Hasil rata-rata persentase kemampuan kreativitas kelompok eksperimen lebih kecil dibandingkan kelas kontrol dengan selisih sebesar 3,75%. Nilai rata-rata hasil persentase kemampuan kreativitas awal siswa kedua kelas tersebut memiliki perbedaan nilai rata-rata persentase dengan selisih yang tidak terpaut jauh kedua kelas tersebut masih dalam kategori “Kreatif”.

Tabel 3 Deskriptif *Post-test* Kelas Kontrol dan Eksperimen

No	Indikator Kreativitas	Kelas Kontrol		Kelas Ekperimen	
		Pencapaian	Kategori	Pencapaian	Kategori
1	Kelancaran	76	Kreatif	90	Sangat kreatif
2	Kerincian	75	Kreatif	81	Sangat kreatif
3	Keluwesasan	76	Kreatif	82	Sangat kreatif
4	Keaslian	80	Kreatif	86	Sangat kreatif
Jumlah Rata-rata		76.75	Kreatif	84.75	Sangat Kreatif

Sumber: Hasil Analisis Peneliti

Berdasarkan tabel 3 terlihat bahwa deskriptif *post-test* kelas kontrol dan eksperimen siswa pada setiap indikator, kelompok kontrol memiliki jumlah rata-rata persentase kemampuan kreativitas sebesar 76.75% dalam kategori “kreatif” sedangkan kelompok eksperimen memiliki rata-rata persentase ketercapaian kemampuan kreativitas sebesar 84.75% dalam kategori “sangat kreatif”. Hasil rata-rata persentase kemampuan kreativitas kelompok kontrol lebih kecil dibandingkan kelas eksperimen dengan selisih sebesar 8%. Sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *project based learning* memiliki pengaruh yang positif terhadap kemampuan kreatif siswa.

Tabel 4 Hasil Analisis Deskriptif Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pre-test</i> Eksperimen	20	36	49	42.90	3.259
<i>Post-test</i> Eksperimen	20	46	62	54.80	4.456
<i>Pre-test</i> kontrol	20	37	50	44.95	2.946
<i>Post-test</i> kontrol	20	40	53	48.70	3.373
<i>Valid N (listwise)</i>	20				

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 26.

Berdasarkan tabel 4 dijelaskan bahwa nilai maximum merupakan nilai kreativitas tertinggi yang diperoleh siswa. pada kelas *posttest* eksperimen diperoleh nilai sebesar 62 sedangkan *pretest* kelas kontrol diperoleh nilai sebesar 53. Nilai minimum merupakan nilai kreativitas terendah yang diperoleh siswa, pada *pretest* kelas eksperimen diperoleh nilai sebesar 36 sedangkan *pretest* kelas kontrol diperoleh nilai sebesar 37. Nilai rata-rata yang diperoleh pada *pretest* kelas kontrol sebesar 44.95 dengan standar deviasi 2.946 sedangkan *posttest* kelas kontrol diperoleh rata-rata sebesar 48.70 dengan standar deviasi 3.373. Pada *pretest* kelas eksperimen diperoleh nilai sebesar 42,90 dengan standar deviasi 3.259 sedangkan *posttest* kelas eksperimen diperoleh nilai sebesar 54.80 dengan standar deviasi 4.456.

Data Penilaian Unjuk Kerja Siswa

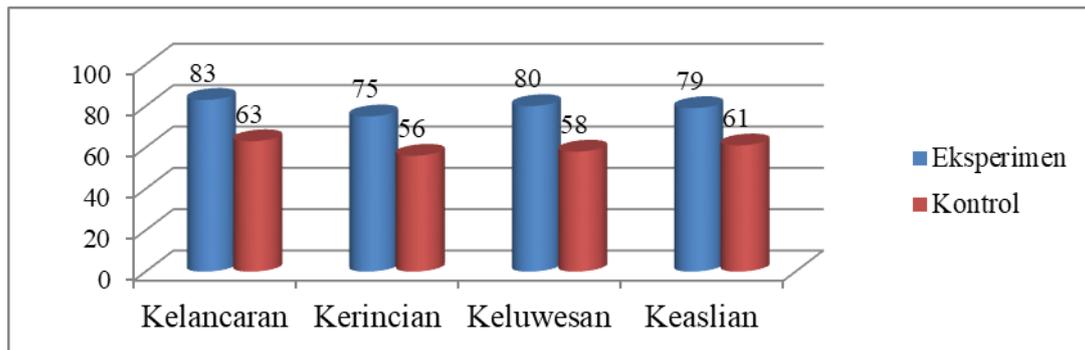
Karya dekoratif merupakan suatu karya yang berkaitan dengan dekorasi. Pembuatan karya dekoratif dilakukan dalam rangka memberikan pembelajaran kepada siswa agar lebih kreatif dalam membuat suatu karya khususnya dalam membuat karya dekoratif. Penilaian produk siswa disesuaikan dengan rubrik penilaian produk yang terdiri dari tiga tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan hasil. Adapun hasil akhir penilaian karya dekoratif dapat dilihat pada tabel 4.6 di bawah ini.

Tabel 5 Kemampuan Kreativitas Akhir Siswa

Kelas	Nilai Rata-Rata Produk	Kategori
Kontrol	71	Kreatif
Eksperimen	83	Sangat Kreatif

Sumber: Hasil Analisis Peneliti

Berdasarkan tabel 5 dapat diketahui hasil produk kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 83 dalam kategori “Sangat kreatif” sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata produk sebesar 71 dengan kategori “Kreatif”. Hasil produk kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata lebih besar dibanding kelas kontrol. Adapun untuk melihat hasil presentase pencapaian kreativitas siswa dalam membuat karya dekoratif yang meliputi tiga tahap seperti yang disajikan pada gambar grafik 4.1 dibawah ini.



Gambar 1 Grafik Presentase Pencapaian Penilaian Kreativitas Siswa Membuat Karya Dekoratif

Berdasarkan gambar grafik 1 menunjukkan hasil karya dekoratif pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan yang sangat signifikan. Hasil presentase pada kelas eksperimen dalam pembuatan karya dekoratif memiliki presentase lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol. Pada kelas eksperimen yang mendapatkan kategori “Sangat kreatif” yaitu pada kelompok 1 dan 2. Pada kelompok 1 memiliki presentase 88% dan kelompok 2 memiliki presentase 83%. Sedangkan presentase pada kelas eksperimen yang mendapatkan kategori “Kreatif” yaitu kelompok 3 dengan presentase sebesar 78%.

Hasil Uji Normalitas Data

Pengujian normalitas data kemampuan kreativitas siswa dimaksud untuk mengetahui apakah ada data yang diteliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Untuk uji normalitas digunakan uji *Shapiro-wilk* dengan bantuan *Statistic Package For Social Science (SPSS)* versi 26.0. Kriteria pengujian normalitas data ketika nilai signifikansi > 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi < 0,05 maka dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Tabel 6 Hasil Uji Normalitas Data Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Statistik	Df	Sig.	Keterangan
<i>Pre-test</i> eksperimen	.987	20	0,990	0,990 > 0,05 = Normal
<i>Post-test</i> eksperimen	.953	20	0,407	0,407 > 0,05 = Normal
<i>Pre-test</i> control	.943	20	0,278	0,278 > 0,05 = Normal
<i>Post-test</i> control	.931	20	0,159	0,159 > 0,05 = Normal

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 26.0

Berdasarkan data pada tabel 6 hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol yaitu berdistribusi normal hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji normalitas data yang memperoleh nilai Sig lebih besar dari 0,05. Pada kelas eksperimen diperoleh *shapiro-wilk* Sig *pretest* adalah 0,990 dan *posttest* 0,407 sedangkan uji normalitas pada kelas kontrol *pretest* adalah 0,278 dan *posttest* 0,278. Sehingga, dapat disimpulkan data *pretest* dan *posttest* yang diperoleh berdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas dilakukan setelah uji normalitas data, bertujuan untuk mengetahui apakah data dari kedua kelompok memiliki varian yang sama atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan *Statistik Package For Social Sciense* (SPSS) versi 26.0 dengan kriteria ketika nilai signifikansi $>0,05$ maka varian sampel dapat dikatakan homogen.

**Tabel 7 Hasil Uji Homogenitas *Pre-Test* dan *Post-Test*
 Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol**

Kreativitas Siswa	Levene Statistic	Df1	Df2	Sig.	Keterangan
<i>Pre-Test</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	.308	1	38	0.582	$0.582 > 0,05 = \text{Homogen}$
<i>Post-test</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	.591	1	38	0.447	$0.447 > 0,05 = \text{Homogen}$

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 26.0*

Berdasarkan data pada tabel 7 hasil uji homogenitas data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu data memiliki varian yang sama. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji homogenitas data, nilai signifikansi data *pretetst* kelas ekperimen dan kelas kontrol diperoleh $0,582 > 0,05$. Kemudian nilai signifikansi data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol $0,447 > 0,05$. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diperoleh homogen.

Hasil Hipotesis

Setelah dilakukan hasil uji normalitas dan homogen data, selanjutnya melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis yang dilakukan menggunakan analisis *independen sampel t-test* yang bertujuan untuk menguji perbedaan rata-rata dua variabel dari dua kelompok yang berbeda. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *project based learning* dan kelas yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *example non example*. Analisis ini dilakukan dengan menguji hasil *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol. Analisis ini dilakukan dengan bantuan *Statistik Package For Social Sciense* (SPSS) *version 26.0*. Syarat data dapat dikatakan ada

perbedaan apabila nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05. Berikut ini adalah hasil *independen sampel t-test* nilai *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol.

Tabel 8 Hasil Hipotesis Data *Post-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	T	Df	Sig (Nilai Probabilitas)	Keterangan
<i>Post-test</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	4.881	38	0,000	$0,000 < 0,05 =$ Ada perbedaan

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 26.0

Berdasarkan tabel 8 diperoleh hasil pengujian Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan terhadap kreativitas siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pemberian treatment pada masing-masing kelas yaitu model pembelajaran *project based learning* pada kelas eksperimen dan model *example non example* pada kelas kontrol. Jika nilai t hitung sebesar 4.881 dibandingkan dengan nilai t tabel 2,042 yang diperoleh melalui tabel dengan melihat nilai $\alpha = 5\%$ dan $df = 38$, maka t hitung memiliki nilai lebih besar dari t tabel ($4.881 > 2,042$). Oleh karena itu t hitung $>$ t tabel maka dapat disimpulkan bahwa data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa terdapat perbedaan.

Berdasarkan data yang diperoleh, yaitu nilai *posttest* Sig. (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu terdapat pengaruh sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas siswa membuat karya dekoratif pada muatan pelajaran SBdP kelas III UPT SPF SD Inpres Perumnas Antang I/I Kecamatan Manggala Kota Makassar.

Pembahasan

Penelitian ini menelaah tentang pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas siswa membuat karya dekoratif kelas III di UPT SPF SD Inpres Perumnas Antang I/I Kecamatan Manggala Kota Makassar. Penelitian ini dilakukan kurang lebih 1 minggu yaitu mulai tanggal 20 Mei-28 Mei. Subjek penelitian yang digunakan yaitu kelas III A sebagai kelas eksperimen dan kelas III B sebagai kelas kontrol dengan jumlah keseluruhan 40 siswa.

Penelitian ini dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan pada masing-masing kelas. Kegiatan penelitian dimulai dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen pada tema 7 “Perkembangan teknologi” subtema 3 “Perkembangan teknologi komunikasi” pembelajaran satu dan tiga dengan menggunakan model *project based learning*. Kemudian pada pertemuan ketiga kelas eksperimen diberikan *posttest* berupa unjuk kerja siswa dalam membuat karya dekoratif yang akan dinilai bersama wali kelas III dan peneliti. Selanjutnya pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *example non example* pada tema 7 “Perkembangan teknologi” subtema 3 “Perkembangan teknologi komunikasi” pembelajaran satu dan tiga. Kemudian pada pertemuan ketiga

kelas kontrol diberikan *posttest* berupa unjuk kerja siswa dalam membuat karya dekoratif yang akan dinilai bersama wali kelas III dan peneliti.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu pertama, observasi yang dilakukan bertujuan memperoleh data gambaran model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas siswa. Kedua, penilaian unjuk kerja yang bertujuan untuk memperoleh data gambaran kreativitas siswa dalam membuat karya dekoratif. Ketiga, berupa dokumentasi sebagai bukti pengumpulan data saat kegiatan pembelajaran dilaksanakan.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu pengolahan data menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Pemberian pelaksanaan dalam pembelajaran bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas siswa membuat karya dekoratif pada muatan pembelajaran SBdP pada siswa kelas eksperimen dengan melakukan perbandingan nilai *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis perhitungan dilakukan dengan bantuan *Statistik Package For Social Science (SPSS) version 26.0*. Adapun hasil penelitian dijelaskan sebagai berikut:

Gambaran Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Siswa Membuat Karya Dekoratif pada Muatan Pelajaran SBdP Kelas III UPT SPF SD Inpres Perumnas Antang I/I Kecamatan Manggala Kota Makassar

Gambaran model *project based learning* terhadap kreativitas siswa dapat diketahui berdasarkan hasil observasi guru yang telah diamati oleh observer selama proses pembelajaran. Pertemuan pertama pada proses pembelajaran memperoleh kategori cukup pada keterlaksanaan langkah-langkah model pembelajaran *project based learning*. Terdapat lima indikator yang belum terlaksana secara maksimal. Adapun indikator yang belum terlaksana dengan baik yaitu indikator mendesain perencanaan proyek, guru kurang dapat membuat kesepakatan mengenai aturan dalam pembuatan proyek. Pada indikator menyusun jadwal, guru kurang dapat membuat kesepakatan mengenai jadwal pembuatan proyek sehingga siswa kurang dapat menyelesaikan proyek tepat waktu. Pada indikator memonitor peserta didik dan kemajuan proyek, guru kurang dapat membimbing siswa saat mengalami kesulitan. Pada indikator menguji hasil, guru kurang memberikan umpan balik terhadap pemahaman siswa. Selanjutnya pada indikator mengevaluasi pengalaman, guru kurang dapat menanggapi hasil proyek yang sudah dikerjakan siswa.

Pertemuan kedua pada proses pembelajaran yang dilaksanakan memperoleh kategori sangat baik pada keterlaksanaan langkah-langkah model pembelajaran *project based learning* namun terdapat satu indikator yang belum terlaksana secara maksimal di mana pada indikator menguji hasil, guru kurang dapat memberikan umpan balik terhadap pemahaman siswa dalam membuat karya

dekoratif. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* pada pertemuan pertama sampai pertemuan kedua mengalami peningkatan dan berada pada kategori sangat baik.

Model *project based learning* dapat membantu siswa memberikan kebebasan secara mandiri untuk menentukan solusi terhadap suatu masalah, membangun pengetahuannya sendiri, dan membuat karya nyata berupa karya dekoratif. Selain itu siswa ditantang untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dilingkungannya dalam waktu yang telah ditentukan secara kolaboratif. Hal ini sejalan dengan pernyataan Dinantika dkk (2019) bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* siswa diberi kesempatan untuk lebih kreatif dalam menghasilkan berbagai ide melalui proses berpikir yang luas dan beragam serta guru berperan sebagai fasilitator yang dapat menanamkan kebiasaan berfikir kreatif.

Gambaran kreativitas Siswa Membuat Karya Dekoratif pada Muatan Pelajaran SBdP Menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Kelas III UPT SPF SD Inpres Perumnas Antang I/I Kecamatan Manggala Kota Makassar

Data yang diperoleh setelah penelitian dianalisis secara statistik deskriptif untuk menjawab gambaran kreativitas siswa dalam membuat karya dekoratif. Indikator yang digunakan untuk melihat kreativitas siswa diantaranya kelancaran, keluwesan, keaslian, kerincian. Berdasarkan indikator kelancaran, ditemukan siswa dapat membuat karya dekoratif namun siswa kurang dapat menyelesaikan karya dekoratif tepat pada waktu yang telah ditentukan. Pada indikator keluwesan, ditemukan siswa kurang mengetahui unsur-unsur karya dekoratif sehingga siswa kurang dapat menggunakan unsur, garis, bidang, dan warna dalam membuat karya dekoratif. Pada indikator keaslian, ditemukan siswa kurang dapat mengembangkan ide dalam membuat karya dekoratif sehingga sebagian kecil siswa masih meniru karya yang dibuat oleh temannya. Selanjutnya pada indikator kerincian, ditemukan siswa kurang memahami tema yang ditentukan sehingga siswa kurang dapat membuat karya dekoratif sesuai tema yang ditentukan dan karya yang dibuat kurang memiliki kerapian yang baik.

Berdasarkan hasil deskriptif *posttest* pada kelas kontrol diperoleh kategori kreatif pada indikator kelancaran dan keaslian. Sedangkan pada indikator kerincian dan keluwesan diperoleh kategori cukup kreatif. Hasil deskriptif *posttest* pada kelas eksperimen diperoleh kategori sangat kreatif pada indikator kelancaran. Sedangkan pada indikator kerincian, keaslian, dan keluwesan diperoleh kategori kreatif. Pada kelas eksperimen memiliki kreativitas yang tinggi dibandingkan kelas kontrol di mana pada kelas eksperimen memperoleh kategori kreatif sedangkan kelas kontrol memperoleh kategori cukup kreatif.

Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa terjadi perbedaan kreativitas siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, ini menunjukkan model pembelajaran *project based learning* lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *example non example*. Hal tersebut dikarenakan pemberian perlakuan yang berbeda antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *project based learning* yang melibatkan siswa aktif dan memiliki kreativitas yang baik, sejalan dengan pendapat (Maliki, 2021) kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang berbeda dari orang lain atau menghubungkan beberapa hal yang sudah ada dan menjadikannya sesuatu hal yang baru.

Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Siswa Membuat Karya Dekoratif Muatan Pelajaran SBdP Kelas III UPT SPF SD Inpres Perumnas Antang I/I Kecamatan Manggala Kota Makassar

Analisis statistik inferensial, dilakukan dengan menggunakan statistik parametris jenis *independen sampel t-test* untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara kelompok yang berbeda. Namun terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yakni uji normalitas dan uji homogenitas. Data yang diperoleh dari uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-wilk* pada *posttest* kelas eksperimen dan kontrol diperoleh data berdistribusi normal. Selanjutnya pada uji homogenitas *posttest* kelas eksperimen dan kontrol dikatakan homogen karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas maka uji hipotesis dapat dilanjutkan dengan menggunakan uji *independen sampel t-test*.

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan statistik inferensial dengan dengan perhitungan *independen sampel t-test* diperoleh signifikansi sebesar ($0,000 < 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini menunjukkan terdapat pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas siswa membuat karya dekoratif muatan pelajaran SBdP kelas III UPT SFP SD Inpres Perumnas Antang I/I Kecamatan Manggala Kota Makassar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dinantika dkk (2019) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *project based learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas siswa.

Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas siswa membuat karya dekoratif muatan pelajaran SBdP kelas III UPT SPF SD Inpres Perumnas Antang I/I Kecamatan Manggala Kota Makassar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian telah dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal, antara lain gambaran proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *project based learning* di kelas III UPT SPF SD Inpres Perumnas Antang I/I Kecamatan Manggala Kota Makassar berjalan dengan sangat baik. Gambaran kreativitas siswa dalam membuat karya dekoratif meningkat disetiap pertemuan Terdapat pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas siswa dalam membuat karya dekoratif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, D. B., & dkk.(2021). *Model-Model Pembelajaran*. CV. Pradina Pustaka
- Cahyana, U. (2021). *Pengaruh Penerapan Online Project Based Learning dan Berpikir Kreatif Terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas IV pada Pelajaran IPA*. 8.
- Dinantika, H. K., Suyanto, E., & Nyeneng, I. D. P. (2019). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa pada Materi Energi Terbarukan*.Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences, 11(2), 73–80. <https://doi.org/10.30599/jti.v11i2.473>
- Indraswari, T., Sari, S. P., Dewi, K. S., & Lestiyadi, A. P. (2021). *Pelatihan Keterampilan dan Kreativitas Guna Meningkatkan Penghasilan Rumah Tangga*. Jurnal Abdimas Tri Dharma Manajemen, 2(1), 44. <https://doi.org/10.32493/ABMAS.v2i1.p44-53.y2021>
- Kemdikbud. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*
- Maliki, S. (2021). *Pelatihan Kreativitas dalam Penggunaan Daur Ulang Sampah Dari Sedotan di Pesantren Penghafal Al-Quran Darul Furqon Ramadhan Bogor.1(2), 5*.
- Raihan, S. (2021). *Implementasi Workshop Blended Learning Menggunakan E-Book Lesson Plan Berbasis Hypercontent dalam Meningkatkan Kompetensi Guru*. Publikasi Pendidikan, 11(1), 57. <https://doi.org/10.26858/publikan.v11i1.19075>
- Sebayang, A. J. I. (2021). *Musik Programmatik Perjanjian Sinai*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka
- Surya, A. P., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreatifitas Siswa Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga*. Jurnal Pesona Dasar, 6(1). <https://doi.org/10.24815/pear.v6i1.10703>