

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING*
(PJBL) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN SBdP SISWA KELAS III SDN 007 SUNGAI KUNJANG**

Muhlis¹, Inthan Azzahra², Rosita Putri Rahmi³, Sainal A⁴, Muhammad Sultan⁵

PGSD FKIP Universitas Mulawarman

¹muhlis@fkip.unmul.ac.id), ²inthan.azzahra@gmail.com,

³Rosita.putri.rahmi@fkip.unmul.ac.id, ⁴sainal@fkip.unmul.ac.id,

⁵muhammadsultan812@gmail.com

ABSTRACT

SBdP learning in class III at SDN 007 Sungai Kunjang is not yet effective, resulting in students' SBdP learning outcomes not being optimal. Therefore, to create meaningful SBdP learning, teachers must design learning models that are appropriate to SBdP learning. This research aims to determine the effectiveness of the model *Project Based Learning* in improving SBdP learning outcomes in the material of making collage works for class III students at SDN 007 Sungai Kunjang. The research method used is the experimental method. The research design used is pre-experimental design with shapes one *group pretest posttest design*. The population in this study were class III students at SDN 007 Sungai Kunjang. The sampling technique used is engineering *simple random sampling*. The instrument of this research is a test instrument in the form of multiplechoice questions. The data analysis techniques used include Validity Test, Reliability Test, Normality Test and Hypothesis Test. Based on the results of the research conducted, the research results concluded that SBdP learning uses a learning model *Project Based Learning* class III B at SDN 007 Sungai Kunjang got an average score of 82.59, while SBdP learning without using a learning model got an average score of 62.96. Learning model *Project Based Learning* effective in improving student learning outcomes, this is proven from the Test calculation *paired sample T-test* shows that the price *t*-calculation is greater than the price *t*-table ($6,263 > 2,056$) and significance value ($0.00 < 0.05$). So it is declared proven to be true. Thus, the learning model *Project Based Learning* declared effective in improving student learning outcomes in the SBdP subject for class III students at SDN 007 Sungai Kunjang.

Keywords: Learning Model, *Project Based Learning* (PJBL), SBdP

ABSTRAK

Pembelajaran SBdP di kelas III SDN 007 Sungai Kunjang yang belum efektif mengakibatkan hasil belajar SBdP siswa belum optimal. Oleh karena itu untuk menciptakan pembelajaran SBdP yang bermakna, guru harus mendesain model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran SBdP. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas model *Project Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar SBdP dalam materi membuat karya kolase siswa kelas III SDN 007 Sungai Kunjang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode

eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental* design dengan bentuk *one group pretest posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 007 Sungai Kunjang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *simple random sampling*. Instrumen penelitian ini adalah instrumen tes berupa soal pilihan ganda. Teknik analisis data yang digunakan meliputi Uji Validitas, Uji Reabilitas, Uji Normalitas dan Uji Hipotesis. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, hasil penelitian disimpulkan bahwa Pembelajaran SBdP menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* kelas III B SDN 007 Sungai Kunjang memperoleh nilai rata-rata 82,59 sedangkan pembelajaran SBdP tanpa menggunakan model pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 62,96. model pembelajaran *Project Based Learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini terbukti dari perhitungan Uji *paired sample T-test* menunjukkan bahwa harga *t*-hitung lebih besar dibandingkan harga *t*-tabel ($6.263 > 2.056$) dan nilai signifikansi ($0,00 < 0,05$). Sehingga dinyatakan terbukti kebenarannya. Dengan demikian, model pembelajaran *Project Based Learning* dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP siswa kelas III SDN 007 Sungai Kunjang.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, *Project Based Learning* (PjBL), SBdP

A. Pendahuluan

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di sekolah dasar merupakan aktivitas pembelajaran yang menampilkan karya seni estetik, artistik, dan kreatif yang berakar pada norma, nilai, perilaku, dan produk seni budaya bangsa. Mata pelajaran ini bertujuan agar siswa dapat mencintai seni budaya Indonesia. Selain itu pelajaran ini juga memiliki peran mengembangkan kemampuan siswa untuk memahami seni dalam konteks ilmu pengetahuan, meningkatkan kreativitas dalam membuat karya seni, dalam pembelajaran seni di sekolah dasar guru selaku pendidik memberikan kebebasan kepada anak

untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam membuat karya seni sehingga anak memiliki kemandirian untuk menentukan pilihan serta kreatif dalam membuat karya seni.

Karya Seni rupa merupakan salah satu keindahan karya manusia yang dibuat dengan untuk dinikmati keindahannya. Seni rupa merupakan salah satu cabang kesenian, yang menjadi salah satu pilihan mata pelajaran pada kurikulum 2013 Pendidikan seni berpotensi besar mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan mengelola berbagai kemampuan pada siswa di sekolah dasar khususnya di kelas III (Cinthya & Kusuma, 2018).

Pembelajaran seni rupa di sekolah dasar dapat dilakukan guru dengan memperkenalkan karya seni rupa sederhana. Karya seni dapat berupa karya seni membuat Karya Kolase. Kolase adalah karya seni dua dimensi yang menggunakan berbagai bahan, selama bahan tersebut dapat dipadukan dengan bahan lain, yang pada akhirnya dapat digabungkan menjadi sebuah karya utuh, yang mewakili ekspresi rasa estetika seseorang yang membuatnya (Khasanah & Ichsan, 2019).

Kegiatan membuat seni kolase dapat mengembangkan imajinasi siswa. Karena sebelum mulai membuat kolase, siswa harus bisa membayangkan terlebih dahulu gambar yang akan ia buat. Ketika siswa sudah memiliki bayangan tentang gambar yang akan ia buat, maka ia dapat mengkombinasikan berbagai bahan dasar dengan komposisi yang tepat. Warna yang dihasilkan dari hasil karya seni kolase merupakan warna alami dari bahan bahan yang ditempelkan (Altaftazani et al., 2019). Dengan membuat karya kolase ini dapat membantu kemampuan berbahasa siswa, siswa terlatih untuk menjelaskan atau bercerita tentang hasil karyanya kepada guru. Selain itu kegiatan

membuat kolase dapat dilakukan secara langsung dalam sebuah kegiatan pembelajaran yang berbasis proyek untuk menghasilkan sebuah produk (Altaftazani et al., 2020).

Bedasarkan hasil wawancara dan observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti di Kelas III SD Negeri 007 Sungai Kunjang pada tanggal 22 Februari 2023 Peneliti memperoleh hasil bahwa guru dalam menerapkan metode pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, guru masih sebatas menjelaskan materi pelajaran dan siswa mendengarkan setelah itu para siswa mengerjakan soal-soal penugasan yang ada dibuku, selain itu kurangnya inovatif dan variatif dalam media pembelajaran. Hal tersebut menimbulkan pembelajaran menjadi membosankan dan tidak menarik minat siswa dalam belajar. sehingga banyak dari siswa sering kali beranggapan pembelajaran tersebut hanya sekedar mengikuti atau memenuhi kewajiban saja. Dimana motivasi siswa menjadi begitu rendah karena tidak ada dorongan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Bedasarkan permasalahan diatas, peneliti berusaha mencari

model pembelajaran yang sesuai agar proses belajar mengejar menjadi lebih efektif, inovatif, dan bermakna. Tentunya dalam pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik lingkungan sekolah dan karakteristik siswa sebagai obyek pembelajar, salah satu model pembelajaran yang dianggap efektif, inovatif dan bermakna untuk diterapkan dalam pembelajaran Seni budaya dan Prakarya khususnya Karya seni Kolase adalah dengan penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) yang dapat mengoptimalkan pembelajaran.

Model *Project Based Learning* adalah model pembelajaran inovatif yang menggunakan proyek sebagai media tugas utama. Dalam hal ini melibatkan siswa untuk secara aktif dalam proses pembelajaran dan kegiatan pemecahan masalah, serta peserta didik dapat menghasilkan produk bersama kelompoknya (Melinda & Zainil, 2020). Pembelajaran dengan model *Project Based Learning* mengajak siswa untuk mencari dan mengolah informasi secara mandiri dengan tujuan agar siswa bisa mengembangkan nilai kreativitas mereka. Pembelajaran yang berbasis proyek ini merupakan pembelajaran

yang bersifat *student centered learning* (Setiawan & Wahyuningtyas, 2019). Model *Project Based Learning* (PjBL) memiliki 5 karakteristik, yaitu terpusat, pertanyaan pendorong /penuntun, investigasi, konstruktif, otonomi, dan realists. Karakteristik ini menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) mengutamakan aktivitas siswa dalam menghimpun konsep dan pengetahuannya (Stites dalam Priansa, 2019: 171).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dijadikan landasan untuk dilaksanakan penelitian dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya siswa kelas III SD Negeri 007 Sungai Kunjang”.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, Bagaimana Keefektifitasan penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya siswa kelas III SD Negeri 007 Sungai Kunjang?

Dari rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah

untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya siswa kelas III SD Negeri 007 Sungai Kunjang.

Adapun manfaat dari penelitian ini untuk menjadi landasan atau masukan dalam penggunaan dan pengembangan media pembelajaran secara lebih lanjut. Selain itu juga menjadi kajian ilmiah dalam bidang pendidikan khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) untuk mengetahui keefektifitasan penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas III SD Negeri 007 Sungai Kunjang tahun Pembelajaran 2022/2023.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen, yaitu jenis *pre-Experimental* dengan desain penelitian *one group pretest-posttest*, penelitian eksperimen ini dilakukan peneliti dengan tujuan untuk mengetes, mengecek atau membuktikan suatu hipotesis, efektif atau tidaknya model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 007 Sungai Kunjang Jl, Slamet Riyadi Gg 8 Samarinda. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 007 Sungai Kunjang. Sampel yang diambil adalah simpel random sampling dengan metode undian. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah murid kelas III B SD Negeri 007 Sungai Kunjang.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini, yaitu dengan teknik Tes dan Non Tes. Teknik Tes yang akan digunakan yaitu pretest dan posttest yang berupa soal pilihan ganda. Pretest digunakan untuk tahu kemampuan awal siswa sebelum penerapan model pembelajaran *Project based learning*, sedangkan post-test dilakukan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diberi perlakuan berupa penerapan model pembelajaran berbasis project dengan pemberian tugas project/produk membuat Kolase. Teknik Non tes memakai dokumentasi, Dokumentasi merupakan salah satu data terpenting untuk menjadi bukti kejadian yang telah terjadi, pada penelitian ini yaitu proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti. Dokumen

yang digunakan oleh peneliti berupa foto.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 007 Sungai Kunjang, pada bulan September 2023 semester ganjil tahun pembelajaran 2023/2024. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III B yang berjumlah 27 siswa. Objek penelitian ini adalah hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan materi karya seni kolase menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).

Data penelitian yang diperoleh tersebut berasal dari *pretest* dan *posstest*. Sebelum diberi perlakuan, kelas eksperimen diberikan pre-test terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan memberikan perlakuan. Hal berikutnya yang dilakukan adalah dilakukan *post-test*, dan hasilnya pun dibandingkan dengan *pre-test*, sehingga diperoleh selisih antara skor *pre-test* dan *post-test*.

1. Hasil Uji Coba Instrumen

Instrumen dalam penelitian ini meliputi tes soal *multiple choice* /pilihan ganda untuk mengukur hasil siswa yang telah disesuaikan dengan indikator taksonomi Bloom dengan tingkatan kognisi C1-C6,

instrumen yang di ujikan berupa soal yang terdiri dari 15 butir soal pilihan ganda tentang materi Kolase. Hasil tes selanjutnya digunakan untuk melaksanakan uji validitas dan reabilitas. Uji soal ini bermanfaat mengetahui kelayakan soal dalam penelitian. Berikut ini merupakan uji yang dilakukan:

a. Uji Validitas

Uji Validitas dilakukan dengan cara melakukan uji coba instrumen soal SBdP materi “Kolase” kepada 27 peserta didik dari kelas III A SDN 007 Sungai Kunjang. Setelah data terkumpul, selanjutnya dilakukan pengujian untuk melihat apakah instrument soal tersebut valid atau tidak.

Pengujian validasi dengan cara nilai r_{XY} dicocokkan pada r_{tabel} *product moment* menggunakan taraf signifikan 5%. Pengambilan keputusan dari uji ini yaitu jika $r_{XY} > r_{tabel}$ maka butir soal dikatakan berkorelasi atau valid, dan jika $r_{XY} < r_{tabel}$ maka butir soal dikatakan tidak valid. Pada penelitian ini tiap butir soal yang valid apabila $r_{XY} > 0,388$. Untuk tiap butir soal yang valid akan digunakan penelitian dan untuk tiap butir soal yang tidak valid akan

dihilangkan pada soal *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan hasil perhitungan berbantuan *microsoft Excel* uji validitas soal SBdP materi “Kolase” didapat hasil pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Soal Pilihan Ganda SBdP

r_{hitung}	r_{tabel}	Hasil Analisis	Kesimpulan
0,402	0,388	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
0,513	0,388	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
0,539	0,388	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
0,412	0,388	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
0,514	0,388	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
0,513	0,388	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
0,514	0,388	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
0,431	0,388	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
0,479	0,388	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
0,539	0,388	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
0,185	0,388	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Tidak Valid
0,060	0,388	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Tidak Valid
0,197	0,388	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Tidak Valid
0,412	0,388	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
0,393	0,388	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

Berdasarkan hasil perhitungan dan analisis data uji validitas pada tiap butir soal, didapat dari 15 soal pilihan ganda 12 soal diantaranya dinyatakan valid dengan hipotesis $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau $r_{XY} > 0,388$. Tinggi rendahnya validitas instrument menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang variabel yang dimaksud (Sundayana, 2020).

b. Uji Reabilitas

Pengambilan keputusan pada hasil uji reabilitas yaitu instrument soal SBdP yaitu jika koefisien reabilitas (r) $> 0,60$ maka reliabel, jika koefisien reabilitas (r) $< 0,60$ maka tidak reliabel (Sundayana, 2020). Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas soal didapat nilai $r_{11} = 0,632$ dan koefisien reabilitas (r) $> 0,60$, reliabilitas soal SBdP materi “Kolase” didapat hasil pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Reabilitas

Kriteria Pengujian		
Nilai Acuan Koefisien	Nilai Cronbach Alpha	Kesimpulan
0,60	0,632	Reliabel

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas instrumen soal menggunakan perhitungan Microsoft Excel, dari 27 responden dengan nilai acuan 0,60 mendapatkan nilai cronbach alpha yaitu 0,632 oleh karena itu dapat dinyatakan reliabel dengan kriteria sedang.

2. Analisis Data

Penelitian akan melakukan analisis data dengan uji normalitas dan uji hipotesis sederhana dengan menggunakan Microsoft excel untuk mendapatkan hasil dari analisis data yang dapat dijadikan acuan data untuk mendapatkan

hasil dalam penelitian ini. Teknik analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas yang dilakukan dalam penelitian ini adalah uji normalitas metode *Kolmogorov smirnov* dengan bantuan aplikasi *Microsoft Excel* dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ (Duli, 2019). Data berdistribusi normal apabila memenuhi kriteria yaitu:

- 1) Jika $D_{max} < D_{kritis}$, maka data berdistribusi normal
- 2) Jika $D_{max} > D_{kritis}$, maka data berdistribusi tidak normal.

Setelah dilakukan pengolahan data, tampilan output dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Hasil Analisis Uji Normalitas

Kriteria Pengujian				
N	Nilai	Nilai Kritis Uji	Hasil	Interpretasi
27	0,178	0,254	$D_{max} < D_{kritis}$	Berdistribusi Normal

Berdasarkan hasil diatas menunjukkan bahwa dengan nilai kritis *Kolmogorov smirnov* $n = 27$ dan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ adalah 0,254 diperoleh hasil yaitu, D_{max} 0,178 $< D_{kritis}$ 0,254. dan dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan tujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang sebelumnya masih bersifat dugaan. Pada penelitian ini hipotesis penelitian dibagi menjadi 2, yaitu hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a), dijabarkan sebagai berikut:

H_0 : Penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* tidak efektif dalam meningkatkan Hasil Belajar SBdP siswa kelas III SD Negeri 007 Sungai Kunjang.

H_a : Penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* efektif dalam meningkatkan Hasil Belajar SBdP siswa kelas III SD Negeri 007 Sungai Kunjang.

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan uji *paired sampel t-test*. Uji *paired sampel T-test* dipergunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas memberikan pengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat (Sugiyono. 2019). Perhitungan uji *paired sampel T-test* dalam penelitian ini menggunakan bantuan *Microsoft Excel*. Dengan melakukan analisis data dan

mendapatkan hasil dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini:

Tabel 4. Hasil Analisis Uji Hipotesis

<i>t-Test: Paired Two Sample for Means</i>	<i>nilai pre-test</i>	<i>nilai post-test</i>
Mean	62.963	82.593
Variance	352.422	143.020
Observations	27	27
Pearson Correlation	0.513	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	26	
t Stat	-6.263	
P(T<=t) one-tail	0.000	
t Critical one-tail	1.706	
P(T<=t) two-tail	0.000	<0.05
t Critical two-tail	2.056	

Berdasarkan hasil uji *paired sample T-test* di atas, diketahui nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Sesuai kaidah pengambilan keputusan dalam uji *paired sampel T-test* bahwa nilai sig. (2-tailed) < 0,05 atau 0,000 < 0,05 dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan H_a di terima. Dapat disimpulkan bahwa Hipotesis awal diterima yaitu Penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* efektif dalam meningkatkan Hasil Belajar SBdP siswa kelas III SD Negeri 007 Sungai Kunjang.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa Penerapan pendekatan *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan hasil belajar ditandai perbaikan dari

jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan nilai rata-rata posttest 82,59. Peningkatan ini dikarenakan adanya perbaikan pada proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*. Siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*. Sebagian besar siswa merasa senang, lebih semangat, lebih mudah menyelesaikan soal karena membuat siswa berpikir lebih sistematis, dan terperinci dalam menyelesaikan masalah. Hasil belajar SBdP siswa kelas III B meningkat dengan diterapkannya model pembelajaran *Project Based Learning* dan dapat dikatakan efektif, hal ini terbukti dari perhitungan uji *paired sample T-test* bahwa nilai sig. (2-tailed) < 0,05 atau 0,000 < 0,05 dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan H_a di terima. Dapat disimpulkan bahwa Hipotesis awal diterima yaitu Penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* efektif dalam meningkatkan Hasil Belajar SBdP siswa kelas III SD Negeri 007 Sungai Kunjang.

Adapun saran yang dapat peneliti sampaikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan yaitu

menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning*, tidak hanya diterapkan pada pelajaran SBdP, tetapi juga pada mata pelajaran lainnya, dengan meningkatkan profesionalitas guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Altaftazani, D., Rahayu, G., . & Arga, H. (2019). *Increasing Student Ecological Intelligence Through Making Collage Made from Waste*. 370, 47-50.
- Altaftazani, D. H., Arga, H. S. P., Kelana, J. B., & Ruqoyyah, S. (2020). Analisis pembelajaran daring membuat seni kolase menggunakan model project based learning pada masa pandemi covid 19. *Jurnal Ilmiah UPT P2M STKIP Siliwangi*.
- Chintya, A. & Kusuma, H. B. (2018). Meningkatkan kreativitas seni melalui pelatihan membuat karya dengan memanfaatkan botol plastik bekas. *Jurnal Pengabdian dan Kewirausahaan*
- Setiawan D, & Sri Wahyuningtyas. (2019). Penerapan Model PjBL (*Project Based Learning*) Pada Mata Pelajaran SBDP Materi Kerajinan Tangan Dari Tulang Daun Siswa Kelas IV SDN Jepang 05 Kudus. *Jurnal Kreatif*, 9(2).
- Duli, Nikolaus. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif: beberapa konsep dasar untuk penulisan Skripsi & Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Deepublish.
- Khasanah, Yuli Nur & Ichsan (2019). Meningkatkan Kreativitas Melalui Kegiatan Kolase Pada Anak. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4(1).
- Melinda, V., & Zainil, M. (2020). *Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar* (Studi Literatur). 4, 1526-1539
- Priansa Donni Juni. (2019). *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Jakarta : Alfabeta
- Sundayano, R. (2020). *Statistik Penelitian Pendidikan* (Edisi ke-2), Bandung:Alfabeta.