



Diterima Redaksi	Direvisi Terakhir	Diterbitkan <i>Online</i>
16 Desember 2025	26 Maret 2026	30 Juni 2026
DOI: https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v9i1.4484		

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DALAM MATA PELAJARAN SENI BUDAYA MELALUI KERAJINAN MAKRAME KELAS V SD 2 PURWOREJO

Zidny Naila Nur Rosyida¹, Putri Dewi Safitri², Nafisa Dwi Rahma³, Shofia Sri Jayanti⁴,
Rakanita Dyah Ayu Kinesti⁵

¹Universitas Islam Negeri Sunan Kudus, ²Universitas Islam Negeri Sunan Kudus,

³Universitas Islam Negeri Sunan Kudus, ⁴Universitas Islam Negeri Sunan Kudus,

⁵Universitas Islam Negeri Sunan Kudus

E-mail: ¹zidnynaila29@gmail.com ²putridewi200305@gmail.com,

³nafisadwirahma235@gmail.com, ⁴shofiasrijayanti105@gmail.com,

⁵rakanita@uinsunankudus.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan menganalisis penerapan model *Project-Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran Seni Budaya melalui kegiatan kerajinan makrame pada siswa kelas V SD 2 Purworejo. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, melibatkan guru Seni Budaya dan siswa kelas V sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan PjBL melalui proyek makrame terlaksana secara efektif melalui tahapan persiapan, demonstrasi, praktik, penyempurnaan karya, dan refleksi. Siswa menunjukkan partisipasi aktif, kerja sama yang baik, serta peningkatan kreativitas dan keterampilan motorik halus.

Kata Kunci: *Project-Based Learning* (PjBL), Seni Budaya, Kerajinan Makrame, Sekolah Dasar.

Abstract: This study aims to analyze the implementation of the *Project-Based Learning* (PjBL) model in Cultural Arts learning through macrame craft activities for fifth-grade students at SD 2 Purworejo. A qualitative descriptive method was employed, involving the Cultural Arts teacher and fifth-grade students as research subjects. Data were collected through observation, interviews, and documentation during the learning process. The results indicate that the implementation of PjBL through macrame projects was effective and carried out through systematic stages, including preparation, demonstration, practice, refinement, and reflection. Students demonstrated active participation, good collaboration, and improvement in creativity and fine motor skills.

Keywords: *Project-Based Learning* (PjBL), Cultural Arts Education, Macrame Craft, Elementary School.





Pendahuluan

Pembelajaran Seni Budaya pada jenjang sekolah dasar memiliki peran strategis dalam mengembangkan kreativitas, kemampuan motorik halus, dan sensitivitas estetika peserta didik. Pembelajaran seni tidak hanya berperan sebagai media ekspresi, tetapi juga sebagai wahana pembentukan karakter, seperti ketekunan, kedisiplinan, dan rasa percaya diri. Meskipun demikian, implementasi pembelajaran Seni Budaya di sejumlah sekolah dasar masih didominasi oleh pendekatan teoritis dan aktivitas yang bersifat instruksional, sehingga pengalaman belajar langsung peserta didik kurang optimal. Seni rupa merupakan cabang seni yang berperan sebagai sarana penyampaian ide dan pengalaman melalui bentuk visual. Dalam seni rupa, pesan disampaikan melalui unsur-unsur rupa yang dapat ditangkap dan dinikmati melalui indera penglihatan. Kajian terhadap seni rupa anak merupakan aktivitas penelitian yang berfokus pada cara anak mengekspresikan perasaan, pikiran, dan pengalaman mereka melalui media visual (Pardede, n.d., 2022).

Namun, pada praktiknya, implementasi pembelajaran Seni Budaya di sejumlah sekolah dasar masih didominasi oleh pendekatan teoritis dan aktivitas yang bersifat instruksional. Pembelajaran sering berpusat pada guru, sehingga peserta didik cenderung pasif dan kurang memperoleh pengalaman belajar langsung. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa serta terbatasnya kesempatan untuk mengembangkan kreativitas, kemandirian, dan keterampilan merancang karya seni secara sistematis.

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa selama proses belajar mengajar serta terbatasnya kesempatan untuk mengembangkan kreativitas dan kemandirian dalam menghasilkan karya seni. Praktik pembelajaran yang berfokus pada guru membuat siswa menjadi lebih bersikap pasif dan minim terlatih dalam merancang serta menyelesaikan proyek kreatif secara mandiri. Oleh karena itu, diperlukan penerapan pendekatan pembelajaran yang mampu mendukung siswa sekaligus memberikan pengalaman belajar yang nyata. Salah satu langkah yang dapat ditempuh adalah menggunakan model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) (Apela, 2025).

Pembelajaran Berbasis Proyek adalah metode pengajaran yang menempatkan siswa sebagai pelaku utama dalam menghasilkan sebuah karya atau proyek. Model ini berfokus pada pengembangan kemampuan pemecahan masalah melalui keterlibatan langsung dalam proses perencanaan hingga penyelesaian tugas proyek (Sari & Angreni, 2018). PjBL dipandang relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 karena memberikan ruang yang luas bagi peserta didik untuk mengembangkan kreativitas, berpikir kritis, serta bekerja sama. Tahapan PjBL meliputi perumusan masalah, penyusunan rencana proyek, penjadwalan kegiatan, pemantauan pelaksanaan, penilaian hasil, serta refleksi terhadap proses pembelajaran (Azzahra et al., 2023). Berdasarkan penelitian Azhar Imam (2025) menunjukkan bahwa penerapan PjBL berpengaruh positif



terhadap hasil belajar dan keaktifan siswa karena pembelajaran berpusat pada aktivitas dan pengalaman belajar peserta didik.(Azzahra et al., 2023).

Salah satu kegiatan yang sesuai dengan pembelajaran PjBL adalah membuat kerajinan makrame. Makrame adalah teknik seni yang melibatkan pengikatan dan pembuatan simpul pada tali untuk menciptakan berbagai desain dekoratif, seperti hiasan dinding (Anjelifa et al., 2025). Makrame merupakan seni membuat simpul pada tali untuk membentuk pola-pola geometris yang kemudian dimanfaatkan sebagai ragam hias, dekorasi, ataupun berbagai jenis aksesoris. (Windiani & Effendi, 2023). Kegiatan ini melibatkan unsur ketelitian, kesabaran, dan koordinasi motorik halus sehingga relevan diterapkan dalam pembelajaran seni berbasis proyek. Pemanfaatan media dan kegiatan praktik dalam pembelajaran seni juga sejalan dengan temuan penelitian yang dipublikasikan dalam jurnal Awwaliyah, yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kontekstual dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses belajar (Evi Helmalia, 2024). Dengan demikian, penerapan PjBL melalui kerajinan makrame memberikan peluang bagi siswa untuk terlibat aktif dalam setiap tahapan pembelajaran, mulai dari perencanaan hingga penilaian hasil karya.

Berdasarkan studi yang dilakukan oleh Mulyati Cucu (2023) berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk mengetahui Gambaran Kreativitas Seni Siswa Sekolah Dasar”. Temuan dari studi ini mengindikasikan bahwa penggunaan *Project Based Learning* dalam pembelajaran SBdP, khususnya pada pembuatan kolase, mampu meningkatkan daya kreatif dan semangat belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif, mampu menghasilkan produk seni yang lebih baik, serta lebih menikmati proses belajar yang berbasis proyek. Namun, dalam penelitian ini, peneliti masih berfokus pada proyek kolase dan belum mengkaji media seni lain seperti kerajinan makrame, yang juga berpotensi mengembangkan kreativitas, motorik halus, dan kemandirian siswa dalam pembelajaran Seni Budaya

Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Rosidah (2025) yang berjudul “Implementasi Proyek Prakarya Wayang Lidi Daur Ulang Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Seni Budaya Siswa Kelas IV SDI Darul Hikmah Krian”. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan model PjBL dalam proyek kerajinan wayang lidi terbukti berhasil dalam meningkatkan kreativitas, kolaborasi antar anggota kelompok, serta keterampilan berkreasi siswa. Walaupun keduanya menerapkan pendekatan pembelajaran PjBL, tetapi penelitian ini berfokus pada kerajinan wayang lidi.

Kesenjangan penelitian teridentifikasi pada belum adanya kajian yang secara spesifik mengkaji penerapan PjBL dalam pembelajaran Seni Budaya melalui kerajinan makrame, khususnya pada konteks kelas V sekolah dasar. Padahal, teknik makrame berpotensi mengembangkan koordinasi motorik halus, ketelitian, kesabaran, serta kemampuan mengikuti prosedur kerja secara sistematis. Hal tersebut diperkuat dengan



hasil wawancara permasalahan empiris di kelas V SD 2 Purworejo menunjukkan bahwa pembelajaran Seni Budaya masih bersifat konvensional dan belum memberikan kesempatan yang cukup bagi para pelajar untuk terlibat dalam pembelajaran berbasis proyek. Peserta didik belum terbiasa mengikuti tahapan kerja kreatif secara terstruktur, serta masih menunjukkan keterbatasan dalam mengemukakan ide dan mengekspresikan gagasan visual secara mandiri. Kondisi ini mengindikasikan perlunya inovasi dalam cara belajar yang dapat memperbaiki kualitas proses serta hasil dari pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada penerapan model Project Based Learning dalam pembelajaran Seni Budaya melalui pembuatan kerajinan makrame pada siswa kelas V SD 2 Purworejo. Penelitian ini mengkaji pelaksanaan PjBL dalam proses pembelajaran serta keterlibatan peserta didik pada setiap tahapan proyek. Penerapan model ini diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, bermakna, dan mendorong pengembangan kreativitas serta kemandirian siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan mendeskripsikan secara mendalam pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya yang menerapkan model Project Based Learning melalui kegiatan pembuatan kerajinan makrame pada siswa kelas V SD 2 Purworejo. Subjek penelitian terdiri atas guru Seni Budaya dan peserta didik kelas V. Data penelitian dihimpun melalui observasi pembelajaran, wawancara terstruktur, serta dokumentasi aktivitas dan hasil karya siswa. Analisis data dilakukan secara sistematis melalui tahapan pengelompokan data, penelaahan, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dijamin melalui penerapan triangulasi sumber dan teknik (Sugiyono, 2013).

Hasil dan Pembahasan

Model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning/PjBL) pada mata pelajaran Seni Budaya. Pendekatan ini tidak hanya mengarahkan siswa untuk memahami konsep seni secara teoretis, tetapi juga mengajak mereka mengalami proses kreatif secara langsung. Pada penelitian ini, bentuk proyek yang dipilih yaitu kerajinan makrame, yang menekankan pembuatan pola simpul menggunakan tali. Kegiatan pembelajaran dibuka dengan pengenalan makrame secara umum mulai dari sejarah singkat, fungsi karya dalam kehidupan sehari-hari, hingga ragam hias yang dapat dihasilkan. Guru menggunakan contoh nyata, gambar, serta demonstrasi langsung untuk membantu siswa memperoleh gambaran mengenai karya yang akan dibuat. Tahap awal tersebut selaras dengan prinsip PjBL yang mengawali pembelajaran melalui orientasi masalah, penyajian contoh produk, serta perumusan tujuan proyek (Mulyati, 2023).

Model ini menempatkan siswa sebagai pelaksana utama proses pembelajaran. Melalui pengamatan, tanya jawab, dan latihan, siswa didorong untuk membangun pemahaman sendiri mengenai teknik dasar makrame. Guru memiliki fungsi sebagai



penuntun yang memberikan arahan tanpa mendominasi proses pembelajaran. Peran tersebut sejalan dengan karakteristik pembelajaran konstruktivistik yang menjadi landasan PjBL, di mana guru bertugas memberikan dukungan ketika siswa menghadapi kesulitan teknis atau membutuhkan penyesuaian strategi (Fariza Nur Ardiana, 2024).

Dengan demikian, penerapan PjBL pada mata pelajaran Seni Budaya memberikan wadah bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, kemandirian, serta ketekunan dalam menghasilkan sebuah karya seni.

Implementasi pembelajaran berbasis proyek pada pembuatan kerajinan makrame di kelas V berlangsung melalui beberapa tahapan yang direncanakan secara sistematis. Setiap tahap disusun agar siswa dapat memahami materi dari konsep dasar hingga mampu menyelesaikan produk makrame secara mandiri.

a. Tahap Pengenalan dan Persiapan Proyek

Pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek pada pembuatan makrame di kelas V dilaksanakan melalui beberapa rangkaian kegiatan yang saling berkesinambungan. Kegiatan diawali dengan pengenalan materi, di mana guru menjelaskan kembali konsep dasar makrame, kegunaan, bentuk karya, serta teknik simpul yang akan dikerjakan. Guru juga memastikan kesiapan siswa dengan memeriksa perlengkapan seperti tali makrame, gunting, dan batang kayu. Guru menyampaikan bahwa perlengkapan ini menjadi bagian penting karena proses pengerjaan makrame membutuhkan alat yang lengkap agar siswa dapat mengikuti seluruh tahapan dengan baik (Guru kelas V, 2025). Pada tahap awal ini, guru menghubungkan pembelajaran dengan pengalaman sebelumnya saat siswa telah mencoba simpul ganda ketika membuat gelang, sehingga mereka tidak merasa memulai dari pengetahuan kosong. Tahap ini mendukung prinsip konstruktivisme dalam PjBL, yang menekankan keberlanjutan pengalaman belajar sebelumnya (Mulyati, 2023).

b. Tahap Demonstrasi melalui Media Video



Gambar 1. Guru menayangkan video

Tahap selanjutnya dilakukan dengan menayangkan video proses pembuatan makrame. guru menggunakan media video sebagai bagian dari demonstrasi teknik. Tayangan video memperlihatkan detail proses pembuatan makrame, mulai dari menyiapkan tali, mengatur posisi tangan, hingga membentuk pola simpul secara bertahap. Guru menghentikan video pada bagian tertentu untuk menjelaskan kembali



langkah-langkah yang memerlukan ketelitian, khususnya saat menarik tali agar simpul tidak longgar. Media visual ini membantu siswa memahami urutan kerja sebelum masuk pada praktik langsung, sesuai temuan bahwa video mampu meningkatkan pemahaman prosedural siswa dalam pembelajaran seni dan kerajinan (Jamil et al., 2025). Guru menyebutkan bahwa sebagian besar siswa terlihat lebih mudah menangkap langkah-langkah setelah melihat contoh nyata (Wawancara Guru kelas V 2025).

c. Tahap Praktik

Tahap berikutnya adalah praktik pembuatan makrame



Gambar 2. Siswa membuat simpul ganda

Siswa mulai mencoba membuat simpul ganda secara perlahan mengikuti arahan guru. Ada siswa yang merasa tahap awal cukup mudah karena mereka sudah pernah menggunakan teknik simpul yang sama pada kegiatan sebelumnya (Wawancara Siswa F 2025). Namun, beberapa siswa lain sempat mengalami kesulitan menjaga simpul agar tetap sejajar dan teratur. Mereka harus mengulang beberapa kali karena tali terlalu longgar atau simpul bergeser dari posisi yang seharusnya (Wawancara Siswa K 2025).



Gambar 3. Guru membantu siswa

Guru mendampingi siswa dengan berkeliling meja, memberikan contoh ulang, serta memperbaiki kesalahan secara langsung. Peran guru sebagai fasilitator sangat terlihat dalam tahap praktik ini, sejalan dengan karakteristik pembelajaran berbasis proyek yang menekankan pendampingan intensif selama proses berlangsung (Putri, 2023).



Suasana kelas mulai terasa kolaboratif karena siswa yang sudah memahami langkah tertentu tampak membantu temannya yang masih kesulitan. Beberapa siswa mengungkapkan bahwa melihat cara teman membuat simpul membantu mereka lebih cepat memahami teknik yang diajarkan (Wawancara Siswa F 2025). Proses saling membantu ini mencerminkan karakter kolaboratif dalam PjBL, di mana diskusi, pengamatan, dan kerja sama menjadi bagian dari pencapaian tujuan belajar siswa (Muttaqin, 2021).

d. Tahap Penyempurnaan dan Pemberian Rumbai



Gambar 4. Siswa memotong tali

Setelah pola simpul utama terbentuk, siswa masuk ke tahap penyempurnaan. Mereka merapikan tali, memotong bagian yang tidak rapi, dan menyisir helai-helai tali hingga membentuk rumbai yang halus.



Gambar 5. Siswa menyisir tali

Tahap ini menekankan aspek estetika dan ketelitian. Banyak siswa terlihat menikmati proses akhir ini karena karya yang mereka buat mulai menyerupai hiasan makrame sebenarnya. Guru menjelaskan bahwa tahap penyempurnaan ini melibatkan aspek estetika, kreativitas, dan ketelitian siswa dalam berkarya (Wawancara Guru kelas V 2025). Beberapa siswa menambahkan modifikasi kecil pada rumbai atau pola simpul untuk memperindah hasil akhir, mencerminkan kemampuan mereka mengekspresikan kreativitas secara bebas. Hal ini sesuai dengan studi yang mengungkapkan bahwa proyek seni memungkinkan siswa mengekspresikan imajinasi mereka dan keindahan sesuai imajinasi mereka (Syafira & Mansurdin, 2024).



Gambar 6. Hasil akhir siswa

e. Refleksi

Pada tahap akhir, guru mengajak siswa merefleksikan pengalaman mereka. Proses refleksi dilakukan secara lisan, di mana siswa diminta menceritakan perasaan, pengalaman, dan hambatan selama kegiatan berlangsung. Banyak siswa menyatakan bahwa pembuatan makrame terasa menyenangkan walaupun cukup menantang. Menurut (Wawancara Siswa K 2025) mengatakan bahwa ia sempat merasa kecewa karena simpulnya tidak rapi, tetapi ia puas ketika berhasil memperbaikinya setelah dibimbing guru. Menurut (Wawancara Siswa K 2025) mengungkapkan bahwa bekerja bersama teman membuat prosesnya lebih mudah, karena mereka dapat belajar dengan mengamati teman yang sudah memahami langkah-langkah tertentu. Hampir semua siswa menyampaikan rasa bangga ketika melihat makrame yang mereka buat selesai dengan rapi, terutama ketika bagian rumbai mulai terbentuk (Wawancara Siswa F 2025). Refleksi tersebut menegaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek tidak hanya berfokus pada pembuatan produk kerajinan, tetapi juga menghadirkan pengalaman emosional, sosial, dan kognitif yang bernilai bagi para siswa.

Secara keseluruhan, implementasi PjBL pada pembuatan makrame di kelas V berjalan efektif. Siswa terlibat aktif, menghadapi tantangan nyata, memperbaiki kesalahan, bekerja sama, serta menunjukkan perkembangan kemampuan motorik halus dan kreativitas. Temuan ini sejalan dengan teori bahwa PjBL mampu meningkatkan kreativitas, kemandirian, dan kemampuan memecahkan masalah pada siswa sekolah dasar (Sobah, 2025). Dengan demikian, penggunaan proyek makrame dalam pembelajaran Seni Budaya dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang relevan, menarik, dan bermakna bagi siswa.

Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning/PjBL) pada mata pelajaran Seni Budaya melalui pembuatan kerajinan makrame di kelas V SD 2 Purworejo berlangsung dengan baik dan menunjukkan efektivitas yang tinggi. Proses pembelajaran yang sistematis, mulai dari pengenalan, demonstrasi video, praktik langsung dengan pendampingan, hingga penyempurnaan dan refleksi, berhasil membuat



siswa terlibat aktif dalam setiap tahap. Siswa menunjukkan partisipasi tinggi dan motivasi belajar yang meningkat karena diberi kebebasan menentukan desain, serta adanya praktik kerja sama saat saling membantu membuat simpul. Penerapan PjBL melalui proyek makrame berhasil mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, kemandirian, ketekunan, keterampilan motorik halus, dan menghasilkan karya yang memiliki nilai estetika, menjadikan proyek makrame sebagai alternatif strategi pembelajaran yang relevan dan bermakna bagi siswa.

Daftar Pustaka

- Anjelifa, S. M., Fajrie, N., & Ermawati, D. (2025). Eksplorasi Keterampilan Makrame Sebagai Media Kreativitas dalam Pembelajaran SBdP. 6.
- Apela, F. S. (2025). Pengaruh Penggunaan Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Seni Rupa Makrame Kelas 5 SDN 18 Kampung Durian Kota Padang Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Negeri Padang. 9.
- Azhar Imam, B. L. (2025). The Effect Of Project-Based Learning Model And Learning Styles On Students ' Learning. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 8. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v8i1.3882>
- Azzahra, U., Arsih, F., & Alberida, H. (2023). *BIOCHEPHY: Journal of Science Education* Pengaruh Model Pembelajaran Project-Based Learning (Pjbl) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran Biologi : Literature Review. 03(1).
- Evi Helmalia, S. D. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 7, 54. <https://doi.org/https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v7i1.2381>
- Fariza Nur Ardiana, I. H. K. (2024). Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *ELEOS: Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen*, 3(2). <https://doi.org/10.53814/eleos.v3i2.73>
- Guru kelas V. (2025). di Wawancarai oleh mahasiswa UIN Sunan Kudus, 31 Oktober 2025, SD 2 Purworejo Kudus.
- Jamil, A. M., Suryandika, A. E., & Wijayanto, W. (2025). Effectiveness of Project Based Learning Models to Enhance Students ' Creativity and Learning Outcomes in Cultural Arts and Crafts. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 10(1).
- Mulyati, C. (2023). Penerapan model pembelajaran project based learning untuk mengetahui gambaran kreativitas seni budaya siswa sekolah dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(4), 766–772. <https://doi.org/10.22460/collase.v6i4.15233>
- Mulyati Cucu, S. A. (2023). Penerapan model pembelajaran project based learning untuk mengetahui gambaran kreativitas seni budaya siswa sekolah dasar. 06(04).



- Muttaqin, F. C. (2021). Penerapan Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 33(2).
- Pardede, R. M. (2022). Kajian Seni Rupa Anak. *Jurnal Desain Sekolah Tinggi Desain Interstudi*, 2.
- Putri, L. W. (2023). Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan (Sbdp). *Artikel Ilmiah Nurul*, 5(2).
- Rosidah, C. T. (2025). Implementasi Proyek Prakarya Wayang Lidi Daur Ulang Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Seni Budaya Siswa Kelas IV SDI Darul Hikmah Krian. *Inventa;Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1).
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa. 30(1).
- Siswa F. (2025). di Wawancarai oleh mahasiswa UIN Sunan Kudus, 31 Oktober 2025, SD 2 Purworejo Kudus.
- Siswa K. (2025). di Wawancarai oleh mahasiswa UIN Sunan Kudus, 31 Oktober 2025, SD 2 Purworejo Kudus.
- Sobah, N. K. (2025). Nilai-Nilai Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Seni Rupa Materi Daur Ulang Menggunakan Model Pjbl Sd 6 Jekulo. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(September).
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (cetakan 19, hal. 247). Alfabeta, CV.
- Syafira, B., & Mansurdin, M. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Seni Rupa Dengan Menciptakan Karya Seni Dari Kertas Bekas Menggunakan Model Project Based Learning Di Kelas V B SDN 04 Pauh Kota Padang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03).
- Windiani, C. E., & Effendi, M. (2023). Upaya Meningkatkan Kreatifitas dan Produktivitas Bagi Remaja Putri Melalui Pelatihan Pembuatan Hiasan Dinding dengan Seni Macrame di RT.02 Desa Puhpelem Kec. Puhpelem Kab. Wonogiri. *Presiding Pengabdian Masyarakat*, 1.